ADOBE® PREMIERE® PRO CS5 & CS5.5
ユーザーガイド

目次

第 11 章：エフェクトとトランジション

第 12 章：アニメーションとキーフレーム

第 13 章：合成

第 14 章：書き出し

第 15 章：キーボードショートカット

第 1 章：新機能

CS5.5 の新機能について

Adobe Premiere Pro CS5.5 の新機能と変更内容の一覧については、Premiere Pro work area ブログのこの投稿を参照してください。

Adobe Premiere Pro CS5.5 の新機能を実際に使用している様子については、Video2Brain のビデオチュートリアルシリーズを参照してください。

Premiere Pro CS5.5 の新機能について詳しくは、アドビ システムズ社の Web サイトを参照してください。

統合クリップ Adobe Premiere Pro CS5.5 では、「デュアルシステム」オーディオおよびビデオを同期する方法を採用しています。この方法によって、別々に記録されたオーディオとビデオを同期する工程が単純化されました。165 ページの「クリップの統合（CS5.5）」および Video2Brain のビデオを参照してください。

Mercury Engine のパフォーマンスゲイン 新しい GPU 高速処理機能には、速度変化、フッテージ変換オプション、フィールドオーダー処理およびビデオエフェクトとトランジションがあります。また、サポートされるビデオカードの数も増えました。Video2Brain のビデオを参照してください。

使いやすさの向上 Adobe Premiere Pro CS5.5 では多くの点で使いやすさが向上しています。詳しくは、Video2Brain のビデオを参照してください。

- キーボードショートカットのカスタマイズ：キーボードショートカットダイアログボックスの検索フィールドを使用して、簡単にキーボードをカスタマイズできるようになりました。453 ページの「キーボードショートカットの確認」および Video2Brain による Premiere Pro CS5.5 のキーボードショートカットに関するビデオを参照してください。
- 新しいオーバーレイでは、メディアブラウザー、プロジェクトパネルまたはソースパネルからプログラムパネルにクリップをドラッグしてインサート編集や上書き編集を行うことができます。180 ページの「プログラムパネルへのクリップのドラッグによるインサートまたは上書き」を参照してください。
- あらかじめキーフレームを有効にしなくても、ペンツールまたは選択ツールを使用してキーフレームを直接タイムラインに追加できるようになりました。また、キーフレームの設定に補助キーは不要になりました。キーフレームの追加、選択、削除を参照してください。
- 「リンク解除」コマンドでは、クリップのオーディオ部分を自動的に選択解除しながら自動的にビデオ部分の選択が維持されるようになりました。また、複数のクリップに同時に「リンク解除」コマンドを適用できるようになりました。ビデオクリップとオーディオクリップのリンクおよびリンク解除を参照してください。

Adobe Audition での編集 新しいワークフローでは、クリップや、ビデオやオーディオデータのシーケンス全体（トラック、個々のクリップおよびキーフレームなど）を Adobe Audition CS5.5 間で編集することができます。255 ページの「Adobe Audition でのオーディオの編集」および Video2Brain のビデオを参照してください。

高速処理ビデオエフェクト Mercury Playback Engine より、さらに多くのビデオエフェクトやトランジションで GPU 高速処理が利用できるようになりました。282 ページの「Premiere Pro CS5 の GPU アクセラレーション対応エフェクトのリスト」を参照してください。

統一されたオーディオエフェクト オーディオエフェクトがまとめられて 1 つの統合エフェクトになりました。340 ページの「オーディオエフェクト」および Video2Brain のビデオを参照してください。

RED デジタルシネマワークフローのネイティブサポートの拡張 RED R3D ソース設定ダイアログのデザインが改められ、RED メディアを扱う際に直感的な操作ができるようになりました。RMD の最新バージョンの保存および読み込み、プリセットの作成、ヒストグラムまたはカーブのカラー調整ができます。カラーサイエンスを選択し、複数の RED クリップに同時に設定を適用します。57 ページの「読み込みでサポートされているファイル形式」および Video2Brain のビデオを参照してください。

Adobe Story によるスピーチ分析の機能強化 スピーチ分析のテキストと Adobe Story スクリプトのテキストを横に並べて比較することで、スピーチ分析エラーをより簡単に見つけて修正できます。Adobe Premiere Pro では、Adobe Story スクリプトファイル（.astx）を単一のクリップや複数のクリップに直接追加することもできます。この手順に OnLocation を使用する必要はなくなりました。199 ページの「Adobe Story スクリプトを使用したスピーチ分析の精度の向上（CS5.5）」および Video2Brain のビデオを参照してください。

クローズドキャプション クローズドキャプションデータファイルをシーケンスに追加して、プログラムモニターや Firewire DV 出力でクローズドキャプションを表示できます。158 ページの「クローズドキャプションファイルの追加（CS5.5）」および Video2Brain のビデオを参照してください。

Adobe CS Review との統合 Web ブラウザーと注釈ツールを使用したビデオシーケンスのレビュー作業に、クライアントおよびチームが参加できるようになりました。レビュアーは正確なフレーム単位のコメントを Adobe Premiere Pro タイムラインに視覚的に相関した形で付けることができます。

CS5 の新機能について

Premiere Pro のシステム要件について詳しくは、アドビ システムズ社の Web サイトを参照してください。

Adobe Premiere Pro と互換性のある様々なカテゴリのハードウェアのリストについては、アドビ システムズ社の Web サイトを参照してください。

Adobe Mercury Playback Engine の 64 bit ネイティブサポートと GPU アクセラレーションによる優れたパフォーマンス HD を SD と同じように柔軟に編集できます。Mercury Playback Engine は、64 bit ネイティブサポートと GPU アクセラレーションに対応しているとともに、優れたパフォーマンスおよび安定性を実現します。プロジェクトをすばやく開いたり、エフェクトが大量に含まれた HD や高解像度シーケンスをリアルタイムで微調整したり、複雑なプロジェクトをレンダリングすることなくスムーズにスクラブしたり再生することができます。複数のカラー補正、新しい Ultra キー、ブラー（ガウス）、描画モードなどを適用しているときに瞬時に結果を確認できます。複数のビデオレイヤーで様々なエフェクトを操作したり、数千ものクリップが含まれた複雑なタイムラインや長編プロジェクトをリアルタイムで操作できます。プロジェクトが SD、HD、2K、4K、またはそれ以上であっても、リアルタイム再生でレンダリング時間を短縮できます。詳しくは、282 ページの「GPU 高速処理エフェクト」を参照してください。

非テープ方式のワークフローのネイティブサポートの拡充 CS5 で Premiere Pro は、XDCAM HD 50、AVCCAM、DPX、AVC-Intra および拡張 RED をネイティブでサポートするようになりました。また、Premiere Pro は、P2、XDCAM EX および HD、AVCHD も引き続きサポートしています。貴重な制作時間をトランスコードやリラップに費やすことはありません。また、いつでも元のファイルのオリジナルの品質にアクセスすることができます。Canon 5D Mark II や Canon 7D などの最新の DSLR カメラからネイティブにビデオを編集することができます。詳しくは、64 ページの「非テープ方式の形式のアセットの読み込み」を参照してください。

スクリプトツースクリーンのワークフロー Adobe Story を使ってほかのユーザーと共同でスクリプトを記述し、その過程で主な制作ディレクションを収集することができます。その後、Adobe OnLocation でスクリプトからショットリストを自動的に作成して、撮影およびキャプチャのログノートを管理できます。そして、Premiere Pro にプロジェクトを読み込んで、Adobe OnLocation からのメタデータを使用して簡単にラフカットを作成することができます。スピーチ検索を使用して、スクリプトをフッテージに同期させて、会話の書き起こし内容に基づいて編集を行うことができます。Premiere Pro では、プロジェクトを綿密に計画することで作業効率を向上できます。詳しくは、34 ページの「Adobe Story、Adobe OnLocation および Adobe Premiere Pro の操作」を参照してください。

Final Cut Pro および Avid Media Composer とのラウンドトリップ編集 あらゆる制作ワークフローで Premiere Pro の独自のツールを活用できます。Final Cut Pro の書き出し機能を使用することで、Apple Final Cut Pro および Avid Media Composer とのラウンドトリップ編集ワークフローによる共同制作が可能になります。アドビのツールが備えている優れたクリエイティブ機能をプロジェクト全体で利用できます。After Effects、Encore、およびその他のアドビアプリケーションで新たな可能性を見いだしてください。会話を「検索可能なテキスト」に変換するスピーチ検索を使用すれば、すばやく編集作業を行うことができます。詳しくは、28 ページの「アプリケーション間のワークフロー」を参照してください。

メタデータ機能による編集／制作作業の効率アップ 革新的なメタデータ機能を使用して、アセットをインテリジェントにすることができます。例えば、より高い精度で迅速に会話を「検索可能なテキスト」に変換することができます。また、Adobe Story のスクリプトとコンテンツを同期したり、コンテンツ用に最適化した参照スクリプトを使用してコンテンツを同期できます。スピーチ分析テキストにインポイントとアウトポイントを設定して、すばやく編集を行ったり、顔検出技術を使用して、人の顔が含まれているクリップを見つけることができます。メタデータは、作成するアセットに追加されるため、オンラインでコンテンツが検索される確率が向上します。詳しくは、Understanding the script-to-screen workflow および 197 ページの「テキスト XMP メタデータ用にスピーチを分析」を参照してください。

CS Review によるクライアントおよびチームのレビュー作業の軽減 CS Review は、日々の作業と進行中の作業を共有して、レビューを実施することが可能な新しいオンラインサービスです。CS Review により、ディスクに書き込んだり、サイズの大きいファイルをやりとりする必要性がなくなります。シーケンスをエンコードして、バックグラウンドで自動的にアップロードして、レビューおよび共同作業を実施することができます。クライアントとチームメンバーは、Web ブラウザーを使用してビデオにコメントを付けることができ、フレーム単位で正確に付けられたコメントが Premiere Pro シーケンスに自動的に表示されます。Premiere Pro CS5 にアップグレードすることで、CS Review の 1 年間のサブスクリプションが無料で提供されます。Premiere Pro の CS Review ビデオワークフローは、Premiere Pro CS5 の初期出荷時には使用できません。Premiere Pro CS5 のユーザーは、CS5 Review ビデオワークフローが使用可能になった時点で、自動的にアクセスできるようになります。

大幅な生産性向上をもたらすわずかな改善策による日常タスクの軽減 最も求められている編集強化機能を活用することで、生産性を大幅に向上して、日々のワークフローを円滑にこなすことができます。自動シーン検出を使用して、HDV テープから個別のクリップを作成したり、DVD からアセットを読み込んだりすることができます。また、新しい拡張編集機能やギャップの検索用のキーボードショートカットを使用したり、高い精度でキーフレームを制御したり、ギャップを検索したり削除するコマンドを使用して、シーケンスをすばやく整理することができます。詳しくは、87 ページの「自動シーン検出を使用したクリップのログ」、191 ページの「時間インジケーターを使用したローリング編集」、205 ページの「シーケンスとトラックでのギャップの検索」を参照してください。

新しくなった Adobe Media Encoder による迅速なエンコーディング より直感的なユーザーインターフェイスが採用された Adobe Media Encoder を使用して、ほぼすべての形式で効率的にコンテンツを配信することができます。Adobe Media Encoder は、ソースファイルおよび Premiere Pro シーケンスの複数のバージョンをバッチエンコードできるため、時間を節約できます。エンコードする複数のアイテムを設定したり、プロパティを管理したり、各アイテムの詳細設定を個別に制御することができます。シーケンスとクリップのあらゆる組み合わせをソースとして使用したり、様々なビデオ形式にエンコードすることができます。FLV、F4V、Windows Media（Windows のみ）、QuickTime、MPEG-2、MPEG-4、H.264 コーデックに加え、DPX も使用できるようになりました。詳しくは、Adobe Media Encoder のヘルプ「Adobe Media Encoder ユーザーガイド」を参照してください。

Adobe OnLocation CS5 を使用した、ほぼすべてのカメラでのフッテージログの作成 非テープ方式のカメラで作業を行っている場合は、Adobe OnLocation の強力なログオプションを使用します。現在録画しているショットを Adobe OnLocation に指定して、メモ、コメント、および追加のメタデータを入力します。非テープ方式のカメラからクリップをコピーするときに、Adobe OnLocation によって情報が自動的に統合されます。詳しくは、Adobe OnLocation のヘルプ「Adobe OnLocation ユーザーガイド」を参照してください。

難しいフッテージでもすばやく正確なキーイングが可能な Ultra キー Premiere Pro のクロマキー機能である新しい Ultra キーを使用して、リアルタイムで HD フッテージをキーイングすることができます。Ultra キーは、不均一な照明、しわのある背景、縮れ髪などが含まれているフッテージ用に最適化されています。Ultra キーでは、シャドウが維持され、煙、液体、および透明なオブジェクトで複雑なキーイングを行うことができます。詳しくは、390 ページの「Ultra キーエフェクトを使用したクロマキー」を参照してください。

DSLR カメラのネイティブサポート 最新の DSLR カメラで撮影したビデオを編集できます。新たに採用されたネイティブサポートにより、貴重な制作時間をトランスコードやリラップに費やすことなく、いつでも元のファイルのオリジナルの品質にアクセスすることができます。Premiere Pro は、次の DSLR カメラでのビデオショットをサポートしています。

- Canon EOS-1D Mark IV
- Canon EOS-5D Mark II

- Canon EOS 7D
- Nikon D90
- Nikon D300S
- Nikon D3S
- Nikon D5000
- Panasonic Lumix GH1（AVCHD シーケンスプリセットを使用）

Encore CS5 での検索可能な Web-DVD の作成 Web-DVD は、検索インターフェイスが自動的に含まれるようになり、閲覧者が目的のコンテンツに簡単にジャンプできるようになりました。これを使用して、さらに魅力的なコンテンツを作成できます。Premiere Pro のスピーチ分析を使用して会話を検索可能なテキストに変換すると、その情報が Encore に渡されます。Encore は、サブタイトルおよびメニューボタンのテキストとともにメタデータを使用して、Web-DVD を検索可能にします。詳しくは、Encore のヘルプ「Adobe Encore ユーザーガイド」を参照してください。

関連項目

Premiere Pro CS5 機能ツアー

41 ページの「Premiere Pro 体験版」

第 2 章：ユーザーインターフェイス

ワークスペース

プロジェクトでのワークスペースの読み込み

プロジェクト内で行われたワークスペースの選択およびカスタマイズは、プロジェクトファイルに保存されます。初期設定では、Premiere Pro は現在のワークスペースにプロジェクトを開きますが、プロジェクトを最後に使用したワークスペースで開くこともできます。このオプションは、プロジェクトごとにワークスペースを並び替えることが多い場合に特に便利です。

プロジェクトを読み込んだときにワークスペースが空白の場合は、プロジェクトを閉じます。「プロジェクトからワークスペースを読み込み」の選択を解除します。プロジェクトをもう一度読み込み、プロジェクトに既存のワークスペースを選択します。

❖ プロジェクトを開く前に、ウィンドウ／ワークスペース／プロジェクトからワークスペースを読み込みを選択します。

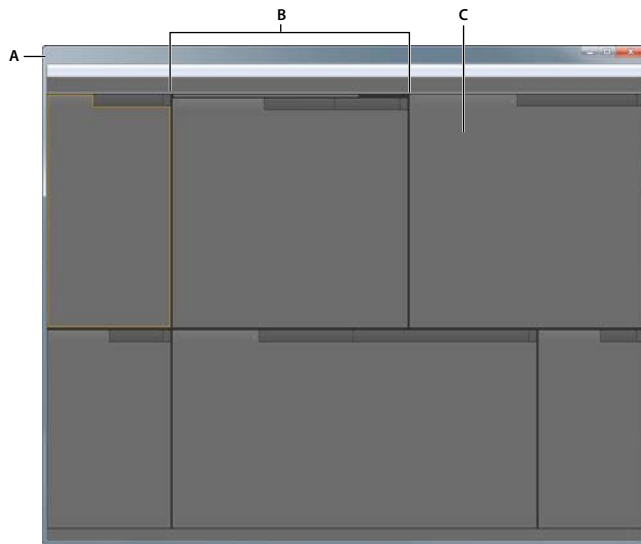
ワークスペースのカスタマイズ

ワークスペースについて

アドビ システムズ社のビデオおよびオーディオアプリケーションには、共通のカスタマイズ可能なワークスペースが用意されています。各アプリケーションには独自のパネル（プロジェクト、メタデータ、タイムライン）がありますが、パネルの移動やグループ化の方法はすべての製品で共通です。

プログラムのメインウィンドウはアプリケーションウィンドウと呼ばれます。このウィンドウでは、ワークスペースと呼ばれる構成でパネルが表示されます。初期設定のワークスペースには、グループ化されたパネルおよびグループに属さない単独のパネルが表示されます。

作業スタイルに適したレイアウトにパネルを並び替えて、ワークスペースをカスタマイズできます。パネルを再び整列すると、他のパネルはウィンドウに収まるように自動的にサイズ変更されます。タスクごとに複数のカスタムワークスペースを作成および保存できます。例えば、編集用のワークスペースとプレビュー用のワークスペースなどです。

フローティングウィンドウを使用して、従来の Adobe アプリケーションと同じようなワークスペースを作成したり、複数のモニターにパネルを配置したりできます。

ワークスペースの例
A. アプリケーションウィンドウ **B.** グループ化されたパネル **C.** 個々のパネル

ワークスペースの選択

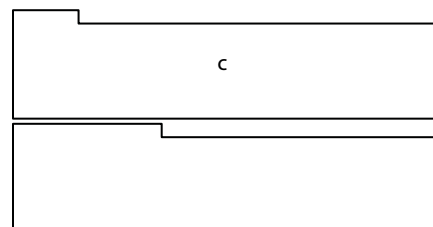
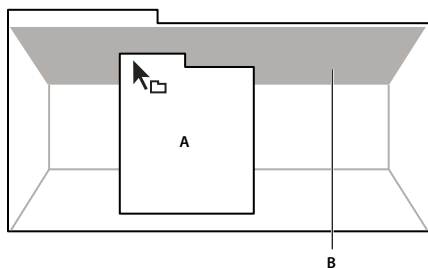
アドビ システムズ社のビデオおよびオーディオアプリケーションには、特定のタスクのためにパネルのレイアウトを最適化した定義済みのワークスペースがいくつか用意されています。これらのワークスペース、または保存しているカスタムワークスペースのいずれかを選択すると、それに応じて現在のワークスペースは再描画されます。

❖ 作業対象のプロジェクトを開き、ウィンドウ／ワークスペースを選択して、目的のワークスペースを選択します。

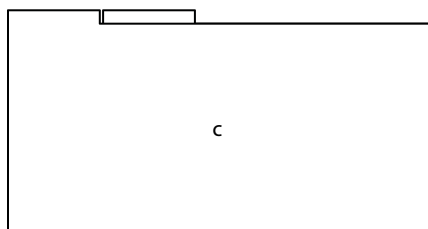
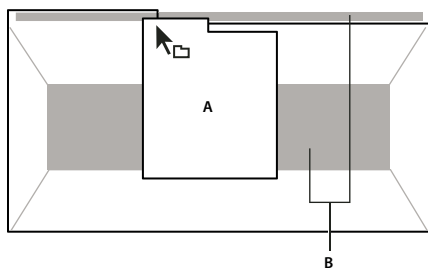
パネルのドッキング、グループ化、フローティング

パネルをドッキングしたり、グループの中または外に移動したり、パネルのドッキングを解除してアプリケーションウィンドウ上にフローティング表示することができます。パネルをドラッグすると、パネルの移動先とすることができる場所がドロップゾーンとしてハイライトされます。選択するドロップゾーンによって、パネルの挿入位置、およびパネルが他のパネルとドッキングされるか、グループ化されるかが決まります。

ドッキングゾーン

ドッキングゾーンはパネル、グループまたはウィンドウの端にあります。パネルをドッキングすると、既存のグループに隣接して配置され、新しいパネルを表示するためにすべてのグループがサイズ変更されます。

パネル（A）をドッキングゾーン（B）にドラッグしてドッキングします（C）

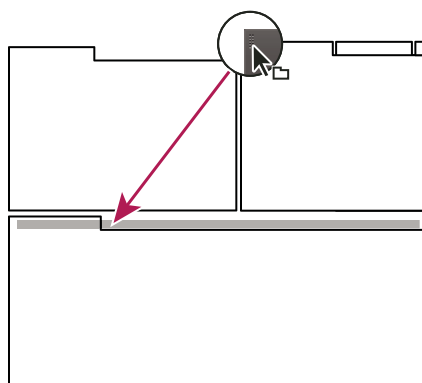
グループ化ゾーン

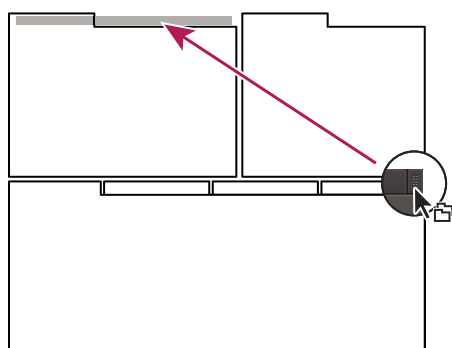
グループ化ゾーンは、パネルまたはグループの中の、パネルのタブ領域に沿った場所にあります。パネルをグループ化ゾーンにドロップすると、そのパネルは他のパネルと重なります。

パネル（A）をグループ化ゾーン（B）にドラッグして既存のパネルとグループ化します（C）

パネルのドッキングまたはグループ化

1 ドッキングまたはグループ化するパネルが表示されていない場合は、ウィンドウメニューでそのパネルを選択します。

2 次のいずれかの操作を行います。

- 個々のパネルを移動するには、パネルのタブの左上にあるグリッパー部分をドロップゾーンにドラッグします。

パネルグリッパーをドラッグして単一のパネルを移動

- グループ全体を移動するには、右上にあるグループグリッパーをドロップゾーンにドラッグします。

グループグリッパーをドラッグしてグループ全体を移動

ドロップゾーンのタイプに応じて、パネルがドッキングまたはグループ化されます。

パネルのドッキングを解除してフローティングウィンドウ化

パネルのドッキングを解除して、フローティングウィンドウにすると、そのウィンドウにパネルを追加したり、アプリケーションウィンドウの場合と同様にウィンドウを変更したりできます。フローティングウィンドウを使用すると、セカンドモニターを利用したり、以前のバージョンの Adobe アプリケーションと同様のワークスペースを作成したりできます。

❖ ドッキングを解除するパネルを選択し（パネルが表示されていない場合は、ウィンドウメニューから選択します）、次のいずれかの操作を行います。

- パネルメニューから「パネルのドッキングを解除」または「フレームのドッキングを解除」を選択します。「フレームのドッキングを解除」は、パネルグループのドッキングを解除します。
- Ctrl キー（Windows®）または Command キー（Mac OS®）を押しながらパネルまたはグループを現在の場所からドラッグします。マウスのボタンを放すと、パネルまたはグループが新しいフローティングウィンドウとして表示されます。
- パネルまたはグループをアプリケーションウィンドウの外側にドラッグします（アプリケーションウィンドウを最大化している場合は、パネルを Windows のタスクバーにドラッグします）。

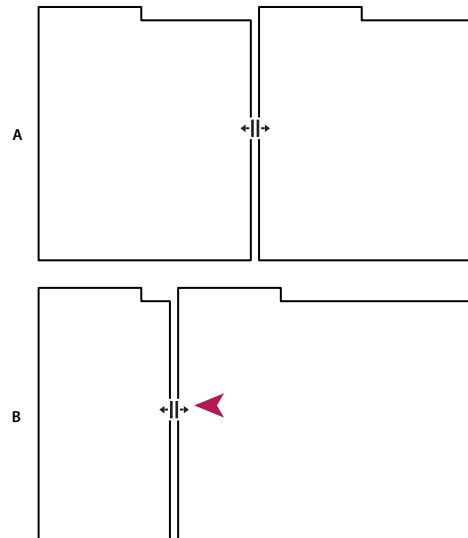
パネルグループのサイズ変更

パネルグループ間の境界線にポインターを置くと、サイズ変更アイコンが表示されます。そのアイコンをドラッグすると、その境界線を共有するすべてのグループのサイズが変更されます。例えば、ワークスペースに縦に 3 つのパネルグループが表示されているとします。下の 2 つのグループ間の境界線をドラッグすると、その 2 つのグループのサイズが変更されますが、一番上のグループのサイズは変更されません。

アットマーク（@）キーを押すことによって、現在アクティブなパネルをすばやく最大化することができます。パネルを元のサイズに戻すには、もう一度アットマークキーを押します。

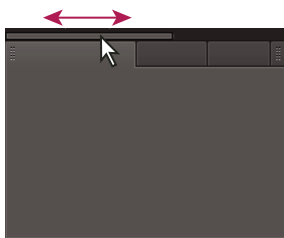
1 次のいずれかの操作を行います。

- 縦方向または横方向のいずれか一方向にサイズを変更するには、2 つのパネルグループの間にポインターを置きます。ポインターが二重矢印 に変わります。
- 両方向に同時にサイズを変更するには、3 つ以上のパネルグループが交差する部分にポインターを置きます。ポインターが四重矢印 に変わります。

2 マウスボタンを押してドラッグし、パネルグループのサイズを変更します。

パネルフレーム間の境界線をドラッグしてサイズを水平方向に変更
A. 元のグループとサイズ変更アイコン **B.** サイズが変更されたグループ

パネルを開く、閉じる、スクロール

アプリケーションウィンドウでパネルグループを閉じると、画面上の空いた領域を使用して、他のグループのサイズが変更されます。フローティングウィンドウを閉じると、そのウィンドウ内のパネルも閉じます。

- パネルを開閉するには、ウィンドウメニューからパネルを選択します。
- パネルまたはウィンドウを閉じるには、閉じるボタン をクリックします。
- 狭いパネルグループで隠れたパネルのタブを表示するには、水平スクロールバーをドラッグします。
- 任意のパネルをパネルグループの最前面に移動するには、次のいずれかの操作を行います。
- 最前面に移動するパネルのタブをクリックします。
- タブ領域上にカーソルを置き、マウスのスクロールホイールを回します。スクロールするとパネルが順々に最前面に移動されます。
- 狭いパネルグループで隠れたパネルを表示するには、パネルグループの上にあるスクロールバーをドラッグします。

狭いグループ内のパネルをすべて表示するには水平スクロールバーをドラッグする

マルチモニターの操作

マルチモニターを使用することにより、利用可能な画面領域を増やすことができます。マルチモニターを使用する場合、アプリケーションウィンドウを一方のモニターに表示し、フローティングウィンドウをセカンドモニターに配置します。モニターの構成はワークスペースに保存されます。

関連項目

6 ページの「パネルのドッキング、グループ化、フローティング」

ワークスペースの保存、リセット、削除

カスタムワークスペースの保存

ワークスペースを変更すると、その変更内容がトラッキングされ、最新のレイアウトが保存されます。特定のレイアウトを長期的に保存するには、カスタムワークスペースとして保存します。保存したカスタムワークスペースはワークスペースメニューに表示され、それを選択すればワークスペースをそのレイアウトに再設定できます。

❖ 必要に応じてフレームやパネルを整列した後、ウィンドウ／ワークスペース／新規ワークスペースを選択します。ワークスペースの名前を入力して、「OK」をクリックします。

注意：（After Effects、Premiere Pro、Encore）カスタムワークスペースと共に保存したプロジェクトを他のシステムで開くと、名前が一致するワークスペースが検索されます。一致するワークスペースが見つからない場合、またはモニターの設定が一致しない場合は、現在のローカルワークスペースが使用されます。

ワークスペースのリセット

元の保存されているパネルレイアウトに戻すには、現在のワークスペースをリセットします。

❖ ウィンドウ／ワークスペース／ < ワークスペース名 > をリセットを選択します。

ワークスペースの削除

1 ウィンドウ／ワークスペース／ワークスペースを削除を選択します。

2 削除するワークスペースを選択して、「OK」をクリックします。

注意：現在使用しているワークスペースは削除できません。

インターフェイスの明るさの調節

暗い編集室で作業する場合や、カラー補正を行う場合に、明るさを下げることができます。明るさを変更すると、パネル、ウィンドウおよびダイアログボックスには影響しますが、パネルの内部に位置していないスクロールバー、タイトルバーおよびメニューには影響しません。また、Windows 上のバックグラウンドにも影響しません。

1 編集／環境設定／アピアランス（Windows）または Premiere Pro ／環境設定／アピアランス（Mac OS）を選択します。

2 ユーザーインタフェイスの明るさスライダーを左右にドラッグします。初期設定の明るさに戻すには「初期設定」をクリックします。

パネル

パネルの切り替え

キーボードショートカットを使用して、パネルを順番にアクティブにできます。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 右に向かってパネルを順番にアクティブにするには、Ctrl + Shift + .（ピリオド）キー（Windows）または Control + Shift + .（ピリオド）キー（Mac OS）を押します。
- 左に向かってパネルを順番にアクティブにするには、Ctrl + Shift + ,（コンマ）キー（Windows）または Control + Shift + ,（コンマ）キー（Mac OS）を押します。

フルスクリーンでのパネルの表示

パネルを画面全体に表示するフルスクリーンモードと通常の表示を切り替えることができます。この操作は、現在フォーカスされているパネルやマウスポインターの下にあるパネルに実行できます。Adobe Premiere Pro CS5 では、次の操作を行います。

1 最大化するパネルの上にマウスカーソルを置きます。

2 アクセント記号（`）キーを押します。米国版のキーボードの場合、このキーは 1 の数字キーの左にあります。このキーは、バッククオートキーまたはチルダキーになっている場合もあります。パネルサイズを元に戻すには、もう一度アクセントキーを押します。

Adobe Premiere Pro CS5.5 で、ウィンドウ／フレームの最大化を選択することで選択したパネルを最大化できます。パネルサイズを元に戻すには、ウィンドウ／フレームサイズを戻すを選択します。また、Shift + アクセントキーを押して選択したパネルを最大化することもできます。マウスカーソルを置いたパネルのサイズを切り替えるには、アクセントキーを押します。

注意：米国版以外のキーボードで操作するコンピューターに Adobe Premiere Pro をインストールする場合、「カーソルがあるフレームを最大化または戻す」コマンドはアクセントキー以外のキーにマッピングされます。「カーソルがあるフレームを最大化または戻す」コマンドは、キーボードショートカットダイアログボックスに表示されています。このコマンドを見つけるには、「Adobe Premiere Pro 初期設定」セットを選択します。次に、メニューから「アプリケーション」を選択します。下にスクロールすると、「ヘルプ」の見出し下に「カーソルがあるフレームを最大化または戻す」コマンドがあります。

関連項目

453 ページの「キーボードショートカットの確認」

パネルオプションの表示

❖ パネルの右上にあるパネルメニューアイコン をクリックします。

パネルを最小化した状態でも、パネルメニューを開くことができます。

Photoshop では、パネルおよびツールヒントのテキストのフォントサイズを変更できます。インターフェイス環境設定で、UI のフォントサイズメニューからサイズを選択します。

コンテキストメニューとパネルメニューの表示

画面上部のメニューに加えて、それぞれのコマンドは、コンテキストメニューから選択することもできます。コンテキストメニューには、現在アクティブなツールまたは選択されたアイテムに関連するコマンドが表示されます。また、パネルメニューには、アクティブなパネルに関連するコマンドが表示されます。

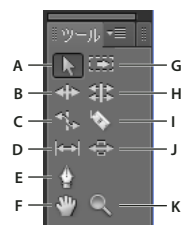
- パネルメニューを表示するには、パネルの右上隅にあるボタン をクリックします。
- コンテキストメニューを表示するには、パネルを右クリックします。

ツールパネルとオプションパネル

オプションパネルを開くと、初期設定でメニューバーの下にある水平方向のドッキングエリアにオプションバーとして表示されます。ほかのパネルと同様に、オプションパネルをドッキング解除、移動、再ドッキングすることができます。初期設定では、オプションパネルにはワークスペースのメニューと CS サービスへのリンクが表示されます。ツールパネルをオプションパネルにドッキングすることもできます。

ツール

ツールを選択すると、ポインターの形状が選択したツールに従って変化します。例えば、レーザーツールを選択し、ポインターをタイムラインパネルのクリップの上に置くと、アイコンがレーザー の形状に変化します。ただし、選択ツールアイコン は、現在実行されているタスクを反映した形状に変化することがあります。場合によっては、ツールを使用するときに補助キー（Shift キーなど）を押すと機能が変わり、アイコンもそれに従って変化します。ツールは、ツールパネルから選択するか、もしくはキーボードショートカットを使用して選択できます。またツールパネルは、パネルのサイズを変更したり、縦方向や横方向に表示させることができます。

注意：ツールの初期設定は選択ツールになっており、特別な機能を使用する場合を除いて、常に選択ツールを利用します。自分の思っているとおりに動作しない場合には、まず選択ツールが選択されていることを確認してみてください。

ツールボックス
A. 選択ツール **B.** リップルツール **C.** レート調整ツール **D.** スリップツール **E.** ペンツール **F.** 手のひらツール **G.** トラック選択ツール **H.** ローリングツール **I.** レーザーツール **J.** スライドツール **K.** ズームツール

タイムラインパネルでツールを使用するには、ツールをクリックするか、対応するキーボードショートカットを押します。ツールにカーソルを合わせると、名前とキーボードショートカットが表示されます。

選択ツール クリップ、メニュー項目、およびユーザーインターフェイス内のその他のオブジェクトを選択するための標準的なツールです。通常、その他の特殊ツールを使い終わったら選択ツールを選択しておくと、効率的に操作することができます。選択ツールの使用方法について詳しくは、200 ページの「1 つまたは複数のクリップの選択」を参照してください。

トラック選択ツール このツールは、シーケンス内のカーソルの右側にあるすべてのクリップを選択する場合に選択します。トラック内のクリップとその右側にあるすべてのクリップを選択するには、クリップをクリックします。すべてのトラックのクリップとその右側にあるすべてのクリップを選択するには、Shift キーを押しながらクリップをクリックします。Shift キーを押すと、トラック選択ツールがマルチトラック選択ツールに変わります。トラック選択ツールの使用方法について詳しくは、200 ページの「1 つまたは複数のクリップの選択」および 206 ページの「特定のトラック上のすべてのクリップの削除」を参照してください。

リップルツール このツールは、タイムライン内のクリップのインポイントまたはアウトポイントをトリミングする場合に選択します。リップルツールでは、編集によって生じたスペースが削除され、トリミングしたクリップの左または右に行った

すべての編集操作が維持されます。リップルツールの使用方法について詳しくは、189 ページの「ローリング編集とリップル編集」を参照してください。

ローリングツール このツールは、タイムライン内の 2 つのクリップ間の編集ポイントをロールする場合に使用します。ローリングツールは、2 つのクリップの合計デュレーションを維持したまま、一方のクリップのインポイントともう一方のクリップのアウトポイントを同時にトリミングします。ローリングツールの使用方法について詳しくは、189 ページの「ローリング編集とリップル編集」を参照してください。

レート調整ツール このツールは、再生速度を速くしてタイムライン内のクリップを短くしたり、再生速度を遅くしてタイムライン内のクリップを長くする場合に使用します。レート調整ツールは、速度とデュレーションを変更しますが、クリップのインポイントとアウトポイントは変更しません。レート調整ツールの使用方法について詳しくは、301 ページの「レート調整ツールを使用したクリップ速度とデュレーションの変更」を参照してください。

レーザーツール このツールは、タイムライン内のクリップを 1 箇所または複数の位置で分割する場合に使用します。クリップの特定の位置をクリックすると、その位置でクリップが正確に分割されます。すべてのトラックのクリップを特定の位置で分割するには、任意のクリップの特定の位置を Shift キーを押しながらクリックします。レーザーツールの使用方法について詳しくは、204 ページの「レーザーツールを使用した 1 つまたは複数のクリップの分割またはカット」を参照してください。

スリップツール このツールは、デュレーション（インポイントとアウトポイント間の時間的長さ）を保ったまま、タイムライン内のクリップのインポイントとアウトポイントを同時に変更するのに使用します。例えば、タイムライン内で 10 秒のクリップを 5 秒にトリミングした場合、スリップツールを使用して、10 秒間のどの部分をタイムラインに表示するかを指定することができます。スリップツールの使用方法について詳しくは、193 ページの「スリップ編集とスライド編集」を参照してください。

スライドツール このツールは、クリップをタイムライン内で左または右に移動して、そのクリップの両側にあるクリップを同時にトリミングする場合に選択します。3 つのクリップの合計デュレーションとタイムラインでのグループの位置は保たれます。スライドツールの使用方法について詳しくは、193 ページの「スリップ編集とスライド編集」を参照してください。

ペンツール このツールは、タイムライン内のキーフレームを設定または選択したり、接続線を調整する場合に選択します。接続線を調整するには、接続線を垂直方向にドラッグします。キーフレームを設定するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら接続線上をクリックします。連続していないキーフレームを選択する場合は、Shift キーを押しながらクリックします。連続しているキーフレームを選択するには、それらを囲むようにドラッグします。ペンツールの使用方法について詳しくは、421 ページの「キーフレームの選択」を参照してください。

手のひらツール このツールは、タイムラインの表示エリアを右または左に移動する場合に選択します。表示エリアの任意の場所で左または右にドラッグします。

ズームツール このツールは、タイムラインの表示エリアをズームインまたはズームアウトする場合に選択します。表示エリアをクリックすると、1 段階ごとにズームインします。Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらクリックすると、1 段階ごとにズームアウトします。ズームツールの使用方法について詳しくは、138 ページの「シーケンス内の移動」を参照してください。

オプションパネルを開く

- ウィンドウ／オプションを選択します。

ツールパネルのオプションパネルへのドッキング

1 ツールパネル内のパネルメニューアイコンをクリックします。

2 「オプションパネルにドッキング」を選択します。

ツールパネルのオプションパネルからのドッキング解除

❖ オプションパネルで、選択ツールの左側にある点線の領域をクリックします。

Premiere Pro は、オプションパネルからツールパネルを取り除き、オプションパネルにドッキングする前に表示されていた元の位置に戻します。

情報パネル内のクリップ情報

情報パネルには、選択項目に関するデータ、およびタイムラインの時間インジケーターの下にあるクリップのタイムコード情報が表示されます。

パネルの上部には、現在選択している項目の情報が表示されます。メディアタイプ、作業中のパネルなどにより、表示される情報は異なります。例えば、タイムラインパネルの空きスペースまたはプロジェクトパネルのクリップに固有の情報が表示されます。

ビデオ フレームレート、フレームサイズ、ピクセル縦横比の順に情報が表示されます。

オーディオ サンプルレート、bit 数、チャンネルの順に情報が表示されます。

テープ テープ名が表示されます。

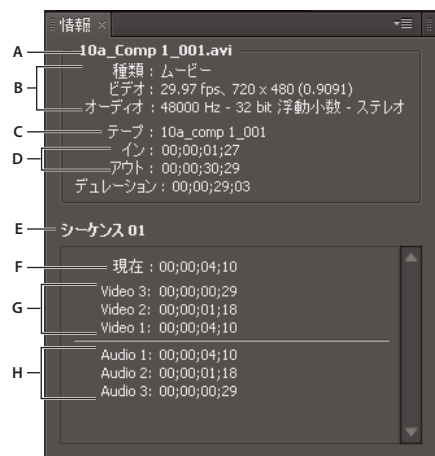
イン 選択したクリップのインポイントのタイムコードが表示されます。

アウト 選択したクリップのアウトポイントのタイムコードが表示されます。

デュレーション 選択したクリップのデュレーションが表示されます。

現在選択しているデータの下にあるセクションには、各ビデオトラックおよびオーディオトラック内のアクティブなシーケンスおよびクリップのタイムコード値が表示されます。各トラックの情報はタイムラインでの重なり順と同じ順序で表示されるので、トラックに関連する値が一目でわかります。ビデオトラックタイムコードは上に行くほど大きいトラック番号が付けられ、オーディオトラックは下に行くほど大きいトラック番号が付けられます。このセクションが空になるのは、すべてのシーケンスを閉じた場合だけです。

現在のシーケンスからトラックを追加または削除すると、情報パネルは更新され、シーケンス内の正確なトラック数が表示されます。トラック数には上限はありません。同様に、別のシーケンスに切り替えると、情報パネルは更新され、切り替えたシーケンス内の正確なトラック数が表示されます。

情報パネルは現在選択している項目および時間インジケーターの下にあるすべてのトラック項目のタイムコードを表示します。再生ヘッドがタイムラインの空き領域に来ると、トラックのタイムコード値は表示されませんが、トラックラベルは表示されたままになります。タイムコードは、シーケンス内のトラックの実際のレイアウトと同じ順序で縦に並んで表示されます。

情報パネル
A. 選択したクリップの名前 **B.** 選択したクリップのデータ **C.** テープ名 **D.** クリップの開始ポイントと終了ポイントのシーケンスタイムコード位置 **E.** アクティブシーケンスの名前 **F.** 時間インジケーターの選択したクリップ内のソースのタイムコード位置 **G.** 時間インジケーターのビデオトラック上のクリップにあるソースのタイムコード位置 **H.** 時間インジケーターのオーディオトラック上のクリップにあるソースのタイムコード位置

環境設定

環境設定の変更

Premiere Pro の外観と動作は、様々な方法でカスタマイズすることができます。例えば、トランジションの初期設定の長さを定義したり、ユーザーインターフェイスの明るさを設定することができます。ほとんどの環境設定は、変更するまで維持されます。ただし、スクラッチディスクの環境設定はプロジェクトごとに保存されます。そのため、プロジェクトを開くたびに、そのプロジェクトの設定時に選択したスクラッチディスクが自動的に選択されます。

❖ 編集／環境設定（Windows）または Premiere Pro ／環境設定（Mac OS）を選択して、変更したい環境設定のカテゴリを選択します。

一般環境設定

環境設定ダイアログボックスの「一般」ペインでは、プリロールのデュレーションの再生からビンの動作まで、様々な設定をカスタマイズできます。

関連項目

130 ページの「プリロールとポストロールのあるシーケンスまたはクリップの再生」

335 ページの「初期設定のトランジションの指定と適用」

300 ページの「静止画のデフォルトデュレーションの変更」

210 ページの「プレビュー時のシーケンスのスクロール」

143 ページの「ビデオトラックの初期設定のキーフレーム表示の設定」

143 ページの「オーディオトラックの初期設定のキーフレーム表示の設定」

209 ページの「ビデオのレンダリング時のオーディオのレンダリング」

295 ページの「アセットのスケール調整」

108 ページの「ビンの動作の変更」

47 ページの「ビデオのレンダリング時のオーディオのレンダリング指定」

アピアランス環境設定

環境設定ダイアログボックスの「アピアランス」ペインでは、ユーザーインターフェイスの明るさを調節できます。

関連項目

10 ページの「インターフェイスの明るさの調節」

オーディオ環境設定

自動一致時間 環境設定の「自動一致時間」で、オーディオミキサーで調整されたコントロールを直前の設定に戻す時間を指定します。適用されるコントロールは、オーディオ、サブミックスおよび（センド以外の）マスタートラックにおけるボリューム、パン、エフェクトおよびセンドパラメーターのつまみです。環境設定の「自動一致時間」は、タッチモードではプロパティに、読み取りモードではキーフレームを持つエフェクトに影響します。

5.1 ミックスダウンタイプ Premiere Pro がソースチャンネルを 5.1 オーディオトラックにミックスする方法を指定します。

タイムラインへの録音中に入力をミュート タイムラインの録音中にオーディオ入力がモニターされないようにする場合は、このボックスをチェックします。

初期設定のトラック形式 クリップをシーケンスに追加したときに、クリップのオーディオチャンネルが表示されるトラックの種類（モノラル、ステレオ、モノラルをステレオとして処理、5.1）を定義します。

- **モノラル** ソースオーディオチャンネルが別個のモノラルオーディオトラックに配置されるようにマップします。例えば、初期設定のトラック形式メニューから「モノラル」を選択すると、キャプチャ時または読み込み時に、各ソースチャンネルが個別のモノラルトラックにマップされます。この設定でステレオソースからキャプチャした場合、ソースチャンネルがそれぞれ個別のモノラルトラックにマップされます。モノラルトラック形式は、任意の数のオーディオチャンネルを含むクリップに適用できます。5.1 チャンネルを含むファイルを読み込むと、6 つのオーディオトラックにマップされます。クリップをシーケンスに追加すると、個別のモノラルトラックのクリップはリンクされたままになります。

- **ステレオ** ペアのチャンネルがステレオオーディオトラックに配置されるようにソースオーディオチャンネルをマップします。ステレオトラック形式は、任意の数のオーディオチャンネルを含むクリップに適用できますが、クリップに偶数個のチャンネルが含まれていない場合には、無音のチャンネルが作成されます。この無音のチャンネルは、クリップをシーケンスに追加したときに、ペアになっていない単独のチャンネルと組み合わされます。

- **モノラルをステレオとして処理** 各チャンネルがステレオオーディオトラックに配置されるようにソースオーディオチャンネルをマップします。このとき、各モノラルソースチャンネルからオーディオが複製され、ステレオトラックの右および左チャンネルに配置されます。モノラルをステレオとして処理トラック形式は、任意の数のオーディオチャンネルを含むクリップに適用できます。

- **5.1** 6 チャンネルの 1 つまたは複数のグループが個別の 5.1 サラウンドオーディオトラックに配置されるようにソースオーディオチャンネルをマップします。ソースチャンネルの数が 6 の倍数でない場合には、無音のチャンネルを 1 つまたは複数持つ 5.1 サラウンドオーディオトラックが作成されます。

リニアキーフレームの簡略化 開始キーフレームと終了キーフレームとを結ぶ直線に当てはまらないポイントのみにキーフレームが作成されます。例えば、0 dB から -12 dB のフェードにオートメーションを使用していると仮定します。このオプションを選択すると、開始（0 dB）および終了（-12 dB）キーフレームよりも値が増加しているポイントに対してだけキーフレームが作成されます。このオプションを選択しない場合には、値の変化する速度に応じて、これらの 2 つのポイント間に同じ値のインクリメンタルキーフレームが複数作成されます。このオプションは、初期設定で選択されています。

簡略化する最小時間間隔 指定した値より大きな間隔にのみキーフレームが作成されます。1 ～ 2000 ミリ秒の値を入力します。

関連項目

245 ページの「タッチモードと読み取りモードの「自動一致時間」の設定」

246 ページの「自動キーフレーム作成の指定」

252 ページの「出力先のほうがチャンネル数が少ない場合のミックスダウン」

238 ページの「スクラブ中のオーディオの再生の指定」

238 ページの「録音中の入力のミュート」

224 ページの「ソースオーディオチャンネルと出力オーディオチャンネルのマッピング」

246 ページの「自動キーフレーム作成の指定」

オーディオハードウェア環境設定

環境設定ダイアログボックスの「オーディオハードウェア」ペインで、Premiere Pro がオーディオの録音に使用するコンピューターオーディオデバイスと ASIO 設定（Windows のみ）やバッファーサイズ設定（Mac OS のみ）などの設定を指定します。

関連項目

236 ページの「録音用オーディオ入力チャンネルの準備」

46 ページの「初期設定のオーディオデバイスの指定」

47 ページの「ASIO デバイス設定の指定（Windows のみ）」

オーディオ出力マッピング環境設定

環境設定ダイアログボックスの「オーディオ出力マッピング」ペインで、サポートされている各オーディオチャンネルの出力先となるスピーカーを指定します。

注意：Adobe Audition ユーザーの場合、5.1 クリップの L、R、C および LFE チャンネルを Audition と同じ順序で出力するには、オーディオ出力マッピング環境設定を使用する必要があります。

関連項目

226 ページの「オーディオ出力デバイスハードウェアチャンネルへのシーケンスオーディオチャンネルのマッピング」

自動保存設定の変更

初期設定では、プロジェクトは 20 分間隔で自動的に保存され、最新の 5 つのバージョンのプロジェクトファイルがハードディスクに保持されます。プロジェクトは、以前に保存したバージョンにいつでも戻すことができます。プロジェクトファイルは、ソースのビデオファイルと比べると非常に小さいので、プロジェクトのアーカイブを頻繁に行っても、消費されるディスク容量は比較的わずかで済みます。プロジェクトファイルをアプリケーションと同じドライブに保存することをお勧めします。アーカイブされたファイルは、Premiere Pro の自動保存フォルダーに保存されます。

1 編集／環境設定／自動保存（Windows）または Premiere Pro ／環境設定／自動保存（Mac OS）を選択します。

2 次のいずれかの操作を行って、「OK」をクリックします。

- 「プロジェクトを自動保存」を選択して、保存する間隔を分単位で入力します。
- 「プロジェクトバージョンの最大数」には、保存するプロジェクトファイルのバージョン数を入力します。例えば、「10」と入力すると、最新のバージョンが 10 個保存されます。

3 「OK」をクリックします。

キャプチャ環境設定

ビデオデッキやカメラからビデオおよびオーディオを直接変換する方法を制御します（その他のプロジェクト設定は、キャプチャ操作には影響しません）。このパネルの内容は、編集モードに応じて異なります。DV フッテージをキャプチャする場合は、初期設定の DV キャプチャ設定を使用してください。キャプチャ形式として「DV/IEEE1394 キャプチャ」が選択されている場合、オプションが IEEE 1394 の標準値に自動的に設定されるため、使用可能なオプションはありません。Premiere Pro との互換性が確認されているキャプチャカードに付属するソフトウェアなど、ほかのソフトウェアをインストールしている場合は、ほかのキャプチャ形式やオプションが表示されます。

注意：P2 DVCPRO 50 および P2 DVCPRO HD プロジェクトでは、アセットはカメラによってデジタルファイルとして直接 P2 カードにキャプチャされるため、キャプチャ形式設定は適用されません。

関連項目

82 ページの「デバイスコントロールを行うためのプロジェクトの設定」

デバイスコントロール環境設定

環境設定ダイアログボックスの「デバイスコントロール」ペインでは、Premiere Pro が再生／録画デバイス（VTR またはビデオカメラなど）の制御時に使用する設定を指定します。

関連項目

82 ページの「デバイスコントロールのためのデバイスの設定」

ラベルカラー環境設定

環境設定ダイアログボックスの「ラベルカラー」ペインでは、初期設定のカラーおよびカラー名を変更できます。プロジェクトパネルで、これらのカラーおよびカラー名でアセットにラベルを付けることができます。

関連項目

108 ページの「アセットへのラベルの設定」

ラベル初期設定環境設定

環境設定ダイアログボックスの「ラベル初期設定」ペインでは、ビン、シーケンス、異なる種類のメディアに割り当てる初期設定のカラーを変更できます。

関連項目

108 ページの「アセットへのラベルの設定」

メディア環境設定

不確定メディアのタイムベース 読み込んだ静止画シーケンスのフレームレートを指定します。

タイムコード Premiere Pro で、オリジナルのタイムコードを読み込んだクリップを表示するか、00:00:00 から始まる新規タイムコードを割り当てるかを指定します。

フレーム数 Premiere Pro で、読み込んだクリップの最初のフレームに 0 または 1 を割り当てるか、タイムコード変換で数字を割り当てるかを指定します。

読み込み時に XMP ID をファイルに書き込む XMP メタデータフィールドに ID 情報を書き込む場合は、このボックスをチェックします。

クリップと XMP メタデータをリンク クリップのメタデータを XMP メタデータにリンクして、1 つを変更するともう一方も変更されるようにするには、このボックスをクリックします。

関連項目

49 ページの「メディアキャッシュデータベースの移動またはクリーンアップ」

99 ページの「タイムコードの表示形式の選択」

211 ページの「Adobe ビデオアプリケーションでの同一キャッシュファイル使用」

114 ページの「Premiere Pro でのメタデータパネルについて」

メモリの環境設定

環境設定ダイアログボックスの「メモリ」ペインで、ほかのアプリケーションと Premiere Pro 用に確保しておく RAM 容量を指定できます。例えば、ほかのアプリケーション用に確保しておく RAM 容量を少なくすると、Premiere Pro が使用可能な RAM 容量が増えます。

高解像度のソースビデオや静止画を含むシーケンスなどでは、複数フレームで同時にレンダリングを行う際に、大量のメモリが必要になることがあります。このようなアセットにより、Premiere Pro はレンダリングを中止し、メモリ不足の警告を通知することがあります。このような場合、環境設定で「レンダリングの最適化」を「パフォーマンス」から「メモリ」に変更することで、メモリの空き容量を最大化できます。レンダリング実行時にメモリの最適化が必要ではなくなったら、設定を「パフォーマンス」に戻します。

関連項目

50 ページの「メモリの空き容量に合わせたレンダリングの最適化」

プレイヤー設定環境設定

環境設定ダイアログボックスの「プレイヤー設定」ペインでは、初期設定のプレイヤーを選択できます。Premiere Pro では、次の場所で、このプレイヤーを使用してクリップおよびシーケンスのメディアが再生されます。

- ソースモニター
- プログラムモニター
- プロジェクトパネルの上部にあるプレビュー領域
- トリミングモニター
- マルチカメラモニター
- エフェクトコントロールパネルのビデオトランジションプレビュー

コンピューターの初期設定のプレイヤーまたはサードパーティ製のプラグインプレイヤーを選択できます。サードパーティ製のプレイヤーは一部のキャプチャカードとともにインストールされます。

タイトル環境設定

環境設定ダイアログボックスの「タイトル」ペインでは、Premiere Pro がタイトルのスタイルサンプルパネルおよびフォントブラウザーに表示する文字を変更できます。

関連項目

278 ページの「タイトルスタイルパネルに表示される文字の指定」

263 ページの「フォントブラウザーに表示される文字の変更」

トリミング環境設定

トリミングモニターには、トリムオフセット値ボタンがあります。いずれかのボタンをクリックすると、トリミングポイントが前後に移動します。環境設定ダイアログボックスの「トリミング」ペインでは、トリムオフセット値ボタンをクリックしたときに、トリミングポイントが移動するフレーム数を指定できます。

関連項目

191 ページの「トリミングモニターを使用したローリング編集」

第 3 章：ワークフローとシステム設定

ワークフローは、読み込みまたはキャプチャから最終的な出力に至る各ビデオ編集手順で構成されます。基本的なワークフローでは、ほとんどのプロジェクトで実行する最も一般的な手順について説明します。P2 ワークフローやプラットフォーム間のワークフローなどの特殊なワークフローでは、各ワークフローに固有な設定、バリエーションまたは事柄について説明します。

プロジェクトおよび最初のシーケンスを作成する前に制作ワークフロー全体を確認することで、その制作物に適したように Premiere Pro を最適化することができます。また、制作物の特定手順における特別なニーズに備えることもできます。例えば、制作を開始する前に、フッテージのパラメーターを確認することで、制作物に最適なシーケンスプリセットを選択することができます。

基本的なワークフロー

Premiere Pro を使用して、放送用、DVD 用、Web 用のいずれのビデオを編集する場合も、同様のワークフローに従うことになります。

Premiere Pro の使い始めには以下の記事とチュートリアルが参考になります。これらを読んで理解することが、Premiere Pro に関する学習を進めるうえでの基礎となります。

Premiere Pro の使い始めに役立つビデオチュートリアルと記事については、Getting Started with Premiere Pro (CS4, CS5, & CS5.5) を参照してください。

Premiere Pro での基本的なワークフローについてのビデオは、アドビ システムズ社の Web サイトを参照してください。

Adobe Premiere Pro の概要と特長については、このビデオを参照してください。

Premiere Pro を使用した基本的な読み込み、編集、書き出しの概要については、Clay Asbury によるこのビデオを参照してください。

Adobe Premiere Pro を使用した編集の基本については、Learn by Video のこのビデオを参照してください。

Premiere Pro での基本的なワークフローについてのさらに詳しいビデオは、アドビ システムズ社の Web サイトを参照してください。このビデオは Premiere Pro CS3 向けに制作されたものですが、基本的なワークフローは最新バージョンと同様です。

『Adobe Premiere Pro CS5 Classroom in a Book』という書籍のサンプルの章では、Premiere Pro の使い始めに関する基本が説明されています。Selecting Settings, Adjusting Preferences, and Managing Assets in Premiere CS5 を参照してください。

他の非リニア編集アプリケーションから移行してきた場合は、このリンクで Final Cut Pro ユーザーや Avid Media Composer ユーザー向けの Premiere Pro の概要ドキュメントとクイックスタートガイドを参照してください。

「Art of the Guillotine」Web サイトには、ビデオ編集の用語集およびその他のリソースが用意されています。

編集を始める前に

Premiere Pro での編集を始めるには、編集するフッテージが必要です。自分でフッテージを撮影するか、他の人が撮影したフッテージを使用します。グラフィックやオーディオファイルなどの作業もできます。

今後携わるであろう多くのプロジェクトで、スクリプト（台本）は不要かもしれません。それでも、特にドラマのプロジェクトなどでは、台本を書く必要が生じることも考えられます。台本書きや制作の詳細の整理には、Adobe Story が便利です。

撮影を進めながら録画を整理し、ログの注釈を付けることができます。また、撮影しながらフッテージを調整およびモニターし、ドライブに直接保存することもできます。このためには、Adobe OnLocation を使用します。

ここで、留意していただきたい重要なポイントは、Adobe Premiere Pro での編集には、必ずしも Adobe Story または Adobe OnLocation を使用する必要はないということです。これらは Premiere Pro を使い始める前にプロジェクトを整理するのに役立つ任意の手順です。

編集の開始

フッテージの用意ができたら、以下の手順に従って Premiere Pro での編集を開始します。

1. 新規プロジェクトの開始または既存のプロジェクトの使用

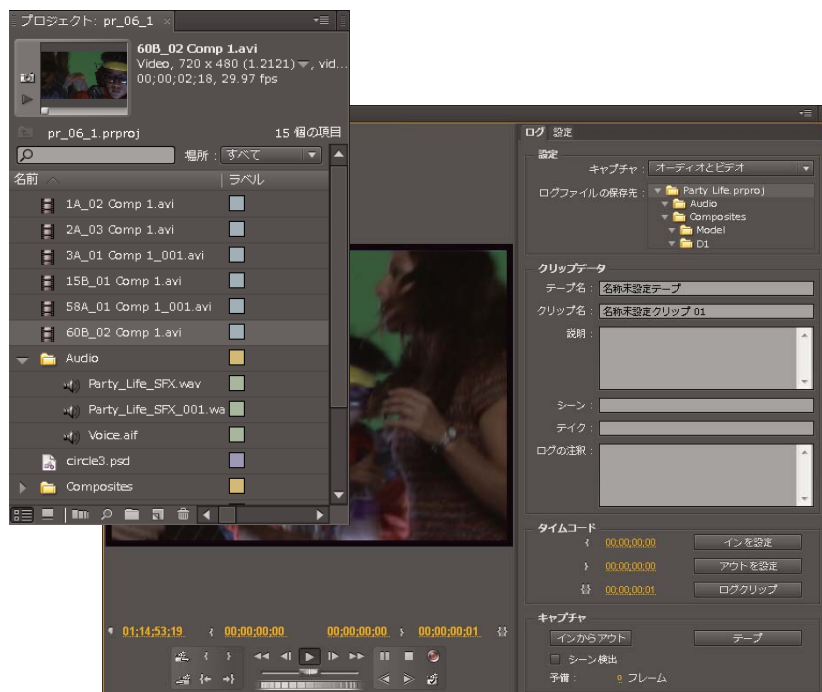
Premiere Pro の初期画面から既存のプロジェクトを開くか、新規プロジェクトを開始します。新規プロジェクトを開始する場合には、テレビ方式やビデオ形式などのプロジェクト設定が指定できます（詳しくは、51 ページの「プロジェクトの作成と変更」を参照してください）。

初期画面

2. ビデオとオーディオのキャプチャおよび読み込み

ファイルベースのアセットの場合、メディアブラウザーを使用して、コンピューターソースから主なメディア形式でファイルを読み込めます。キャプチャまたは読み込む各ファイルは、自動的にプロジェクトパネルにクリップとして表示されます。

または、キャプチャパネルを使用して、フッテージをビデオカメラまたは VTR から直接キャプチャします。適切なハードウェアを使用すると、VHS から HDTV など、ほかの形式にデジタル化してキャプチャすることができます。

そして、Premiere Pro に Adobe OnLocation プロジェクトを読み込んで、Adobe OnLocation からのメタデータを使用して簡単にラフカットを作成することができます。スピーチ検索を使用して、スクリプトをフッテージに同期させて、会話の書き起こし内容に基づいて編集を行うことができます。

プロジェクトパネルとキャプチャパネル

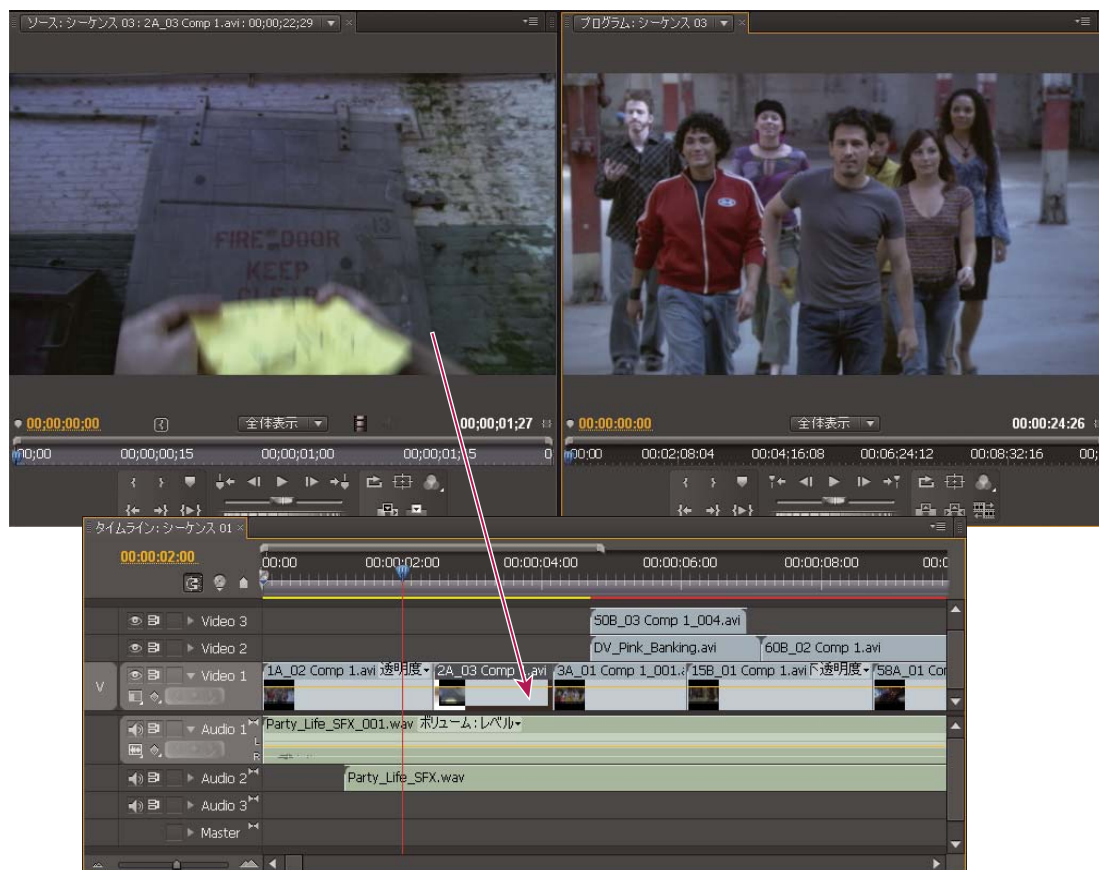
Adobe Premiere Pro は、ビデオ、オーディオ、静止画など、様々なデジタルメディアを読み込むこともできます。Premiere Pro は、Adobe® Illustrator® のアートワークや Photoshop® のレイヤーファイルも読み込むことができ、さらに After Effects® プロジェクトも変換できるため、様々なアプリケーションが利用可能なシームレスで統合されたワークフローが実現できます。標準カラーバー、カラーマット、カウントダウンなどの合成メディアを作成できます（詳しくは、78 ページの「キャプチャとデジタイズについて」を参照してください）。

Adobe® Bridge を使用してメディアファイルを整理し、検索することもできます。その後、Adobe Bridge で「配置」コマンドを使用して、ファイルを Premiere Pro に直接配置します。

プロジェクトパネルでは、フッテージにラベルを設定したり、カテゴリを設定したり、フッテージをビンにグループ化したりして、複雑なプロジェクトを整理できます。複数のビンを個別のパネルに同時に開くことも、ビンを別のビンの中に配置することもできます。また、プロジェクトパネルのアイコン表示を使用すれば、クリップをストーリーボード形式で配置して、シーケンスを視覚的に表示したり、すばやく組み立てることができます。

注意：オーディオのキャプチャまたは読み込みを行う前に、環境設定／オーディオ／初期設定のトラック形式が目的のチャンネルフォーマットに適した設定になっているか確認してください。

3. シーケンスの組み立てと調整

ソースモニターを使用して、シーケンスにクリップを追加する前に、それぞれのクリップを表示したり、編集ポイントを設定したり、ほかの重要なフレームにマーカーを付けることができます。マスタクリップを、独自のインポイントとアウトポイントの付いた複数のサブクリップに分割することもできます。オーディオについても、詳細な波形を表示させたり、オーディオのサンプルベースの精度で編集を行うことができます（詳しくは、124 ページの「ソースモニターとプログラムモニターの概要」を参照してください）。

ソースモニター、プログラムモニターおよびタイムラインパネル

クリップをドラッグするか、ソースモニターのコントロールを使用して、タイムラインパネルのシーケンスにクリップを追加します。クリップを自動的にシーケンスとして組み立てて、プロジェクトパネルでの順番を反映した 1 つのシーケンスにすることもできます。編集したシーケンスは、プログラムモニターで表示したり、接続したテレビモニターにフルスクリーンで最高品質で再生することができます（詳しくは、137 ページの「タイムラインパネル」および 174 ページの「シーケンスへのクリップの追加」を参照してください）。

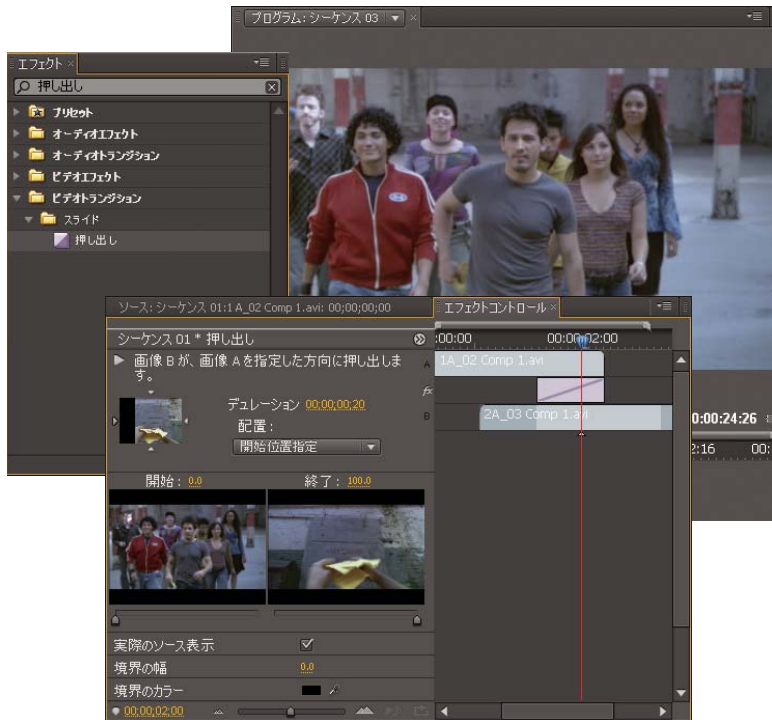
シーケンスの微調整は、ツールパネルにある各種のツールや、コンテキストに応じて変わるツールを使用して、タイムラインパネルでクリップを操作することで行います。クリップ同士の間を微調整したければ、専用のトリミングモニターを使用します。また、あるシーケンスを別のシーケンスの中でクリップとして使用して、シーケンスをネストさせれば、ほかの方法では実現できないような効果を生み出すことができます。

4. タイトルの追加

Premiere Pro のタイトル機能を使用すると、スタイリッシュな静止画タイトルや、タイトルロール、タイトルクロールが作成でき、ビデオに簡単にスーパーインポーズすることができます。さまざまなタイトルテンプレートが用意されており、どれも必要に応じて自由に変更できます。またクリップの場合と同様に、シーケンスのタイトルに対しても、編集を加えたり、フェードイン・フェードアウト、アニメート、エフェクトの適用も行うことができます（詳しくは、257 ページの「タイトル設定とタイトルパネル」を参照してください）。

タイトル

5. トランジションとエフェクトの追加

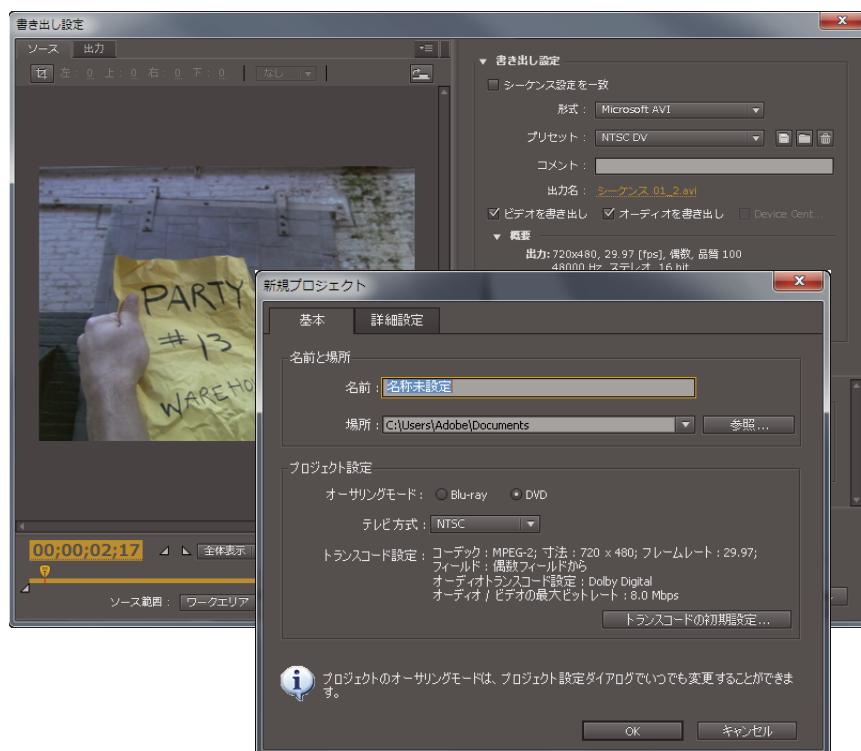
エフェクトパネルには、シーケンスのクリップに適用できる各種のトランジションとエフェクトのリストがあります。これらのエフェクトや、クリップの不透明度、モーション、および可変レートは、エフェクトコントロールパネルを使用して調整できます。エフェクトコントロールパネルでは、従来のキーフレームという方法を使用してクリップのプロパティをアニメートすることもできます。トランジションを調整する場合、エフェクトコントロールパネルに表示されるコントロールは、それぞれのトランジションによって変わります。またタイムラインパネルで、トランジション、およびクリップのエフェクトのキーフレームを表示および調整することができます（詳しくは、331 ページの「トランジションの概要：トランジションの適用」および 285 ページの「エフェクトのクリップへの適用」を参照してください）。

エフェクトパネル（フィルター適用）、エフェクトコントロールパネル、プログラムモニター

6. オーディオのミキシング

トラックベースでオーディオを調整する場合は、オーディオミキサーを使用します。オーディオミキサーは、フェードとパンのスライダー、センドやエフェクトなど、フル機能のオーディオミキシングボードを忠実に再現しています。Premiere Pro は調整内容をリアルタイムで保存します。サウンドカードが対応していれば、サウンドミキサーを通じてオーディオを録音したり、5.1 サラウンドサウンド用にオーディオをミキシングすることができます（詳しくは、220 ページの「オーディオトラックおよびクリップのミキシング」を参照してください）。

オーディオミキサー

7. 書き出し

編集の終わったシーケンスは、テープ、DVD、Blu-ray ディスクまたはムービーファイルなど、自分の好きなメディアで提供することができます。Adobe Media Encoder を使用すれば、対象とする視聴者に合わせて、MPEG-2、MPEG-4、FLV ファイルおよびほかのコーデックや形式の設定をカスタマイズすることができます（詳しくは、436 ページの「書き出しの種類」を参照してください）。

書き出し設定ダイアログボックスと Encore の新規プロジェクトダイアログボックス

関連項目

72 ページの「メディアブラウザーを使用した Adobe OnLocation プロジェクトからのクリップの読み込み」

Premiere Pro の紹介（Adobe TV）

Premiere Pro の基本的なワークフロー（Adobe TV）

プラットフォーム間のワークフロー

プロジェクトの作業は、様々なプラットフォームのコンピューターで行うことができます。例えば、Windows で開始しても Mac OS で作業を続けることができます。ただし、異なるプラットフォーム間でプロジェクトを移動すると、いくつかの機能が変わるので注意してください。

シーケンス設定 あるプラットフォームでプロジェクトを作成し、別のプラットフォームに移動できます。移動先のプラットフォームに同等のシーケンス設定が存在する場合、Premiere Pro はその設定を適用します。例えば、DV キャプチャおよびデバイスコントロール設定が含まれている DV プロジェクトを Windows で作成します。そして、Mac OS でそのプロジェクトを開くと、Premiere Pro は Mac OS の適切な DV キャプチャおよびデバイスコントロールの設定を適用します。プロジェクトを保存すると、これらの Mac OS の設定が記録されます。その後、このプロジェクトを Windows で開くと、Premiere Pro はこれらの設定を Windows の設定に変換します。

エフェクト Mac OS で利用可能なビデオエフェクトは、すべて Windows でも利用できます。Mac OS で利用できないエフェクトが含まれているプロジェクトを Mac OS で開いた場合、それらのエフェクトはオフラインエフェクトとして表示されます。これらのエフェクトは、Premiere Pro ヘルプで「Windows のみ」と示されています。オーディオエフェクトは、両方のプラットフォームですべて利用できます。またエフェクトのプリセットも、両方のプラットフォームで機能します（いずれかのプラットフォームで利用できないエフェクトにプリセットが適用されている場合には機能しません）。

Adobe Media Encoder のプリセット 特定のプラットフォームで作成したプリセットは、別のプラットフォームでは利用できません。

プレビューファイル あるプラットフォームで作成したプレビューファイルは、別のプラットフォームでは利用できません。プロジェクトを別のプラットフォームで開くと、Premiere Pro はプレビューファイルをレンダリングし直します。その後、そのプロジェクトを元のプラットフォームで開いた場合も、Premiere Pro はプレビューファイルを再度レンダリングします。

高ビット深度ファイル 10 bit 4:2:2 未圧縮ビデオ（v210）または 8 bit 4:2:2 未圧縮ビデオ（UYVU）が含まれている Windows AVI ファイルは、Mac OS ではサポートされていません。

プレビューのレンダリング レンダリングされていない非ネイティブファイルの再生品質は、ネイティブプラットフォームで再生した場合よりも低下します。例えば、AVI ファイルを Mac OS で再生すると、Windows で再生した場合よりも品質が低下します。Premiere Pro は、非ネイティブファイルのプレビューファイルを現在のプラットフォーム上でレンダリングします。Premiere Pro は、常にネイティブ形式でプレビューファイルをレンダリングします。レンダリングが必要なファイルが含まれているセクションは、タイムライン上の赤いバーで示されます。

アプリケーション間のワークフロー

Premiere Pro プロジェクトで利用されているアセットは、他の各種 Adobe アプリケーションを使用して機能拡張したり変更したりできます。また、他のアプリケーションで開始したプロジェクトを Premiere Pro で編集することもできます。

クリップのオリジナルのアプリケーションでの編集

Premiere Pro の「オリジナルを編集」コマンドでは、ファイルの種類に関連付けられているアプリケーションでクリップが開かれます。関連付けられているアプリケーションでクリップを編集すると、Premiere Pro はファイルを置換せずに、変更内容を自動的に現在のプロジェクトに組み込みます。同様に、Adobe After Effects など、ほかのアプリケーションに配置した Premiere Pro シーケンスをそれらのアプリケーションの「オリジナルを編集」コマンドで開くことができます。

1 プロジェクトパネルまたはタイムラインパネルでクリップを選択します。

2 編集／オリジナルを編集を選択します。

「オリジナルを編集」コマンドに必要なデータとともに、Premiere Pro からムービーを書き出すことができます。ムービー書き出し設定ダイアログボックスで、埋め込みオプションメニューから「プロジェクト」を選択します。

Photoshop と Premiere Pro の操作

Photoshop を使用して静止画を作成した後、その静止画を Premiere Pro で変更することができます。画像全体や、任意のレイヤーをアニメーション化することも可能です。

また、ビデオの各フレームや画像シーケンスのファイルも Photoshop で編集できます。さらに、Photoshop の各種のツールを使用してビデオの編集やペイント作業を行う以外にも、エフェクト、マスク、変形、レイヤースタイルおよび描画モードを適用することができます。コピースタンプツール、パターンスタンプツール、修復ブラシまたはスポット修復ブラシを使用してペイントしたり、パッチツールを使用してビデオフレームを編集することもできます。

Photoshop でコピースタンプツールを使用すると、ビデオレイヤーからフレームをサンプリングし、サンプリングしたソースを別のフレームにペイントできます。別のターゲットフレームに移動すると、最初にサンプリングしたフレームに合わせてソースフレームが変更されます。

編集作業が終わったら、ビデオを PSD ファイルとして保存したり、QuickTime ムービーまたは静止画シーケンスとしてレンダリングすることができます。編集されたビデオを Premiere Pro で再び読み込み、さらに編集を続けることも可能です。

Premiere Pro を使用してムービーを作成している場合、Photoshop を使用して、そのムービーを構成する個々のフレームを調整できます。Photoshop をすると、次のことができるようになります。

- 必要のない視覚的な要素を削除する
- 個々のフレームを描画する
- 優れた選択ツールとマスキングツールを使用して、アニメーションや合成の目的でフレームを要素に分割する

具体的なタスクでのメリット

Premiere Pro の長所は、様々なビデオ編集機能が豊富に用意されている点です。これらの機能を使用すると、Photoshop ファイルをビデオクリップ、オーディオクリップおよびほかのアセットと結合することができます。例えば、Photoshop ファイルをタイトル、グラフィックおよびマスクとして使用できます。

一方、Photoshop には、ペイントツール、ドローツールおよび画像中の各部の選択ツールなど、優れたツールがあります。Photoshop のクイック選択ツールやマグネット選択ツールにより、簡単に複雑な形状からマスクを作成することができます。Premiere Pro を使用してマスクを手作業で描画するよりも、同じ作業を Photoshop で処理する方が効率的です。同様に、画像中のゴミを取り除く目的でペイントストロークを手作業で適用したい場合も、Photoshop のペイントツールの方が便利です。

Photoshop Extended のアニメーション機能およびビデオ機能には、キーフレームベースの簡単なアニメーションが用意されています。ただし、Premiere Pro には、様々なプロパティに対する豊富なキーフレームコントロールが備わっています。

静止画像の交換

Premiere Pro では数多くのファイル形式で静止画像の読み込みと書き出しが可能です。Photoshop から Premiere Pro に個々のフレームや静止画像のシーケンスを交換するときは、最高の柔軟性を得られるように Photoshop ネイティブの PSD 形式を使用します。

Premiere Pro に PSD ファイルを読み込むときには、レイヤーを統合した画像として読み込むか、レイヤーを保持したまま読み込むかを選択できます。

先に Photoshop で静止画像を作成しておき、それを Premiere Pro に読み込むことをお勧めします。このような準備作業の例としては、カラー補正、画像サイズの調整、画像の切り抜きなどがあります。Premiere Pro では、プレビューまたは最終出力の各フレームがレンダリングされるため、1 秒間分の個々のフレームに対して、同じ操作を何度も繰り返す必要が出てきます。そのため、ソース画像の変更は Photoshop で行うほうが適切な場合があります。

Photoshop で、特定の種類のビデオ出力用に正しく設定された PSD ドキュメントを作成することができます。作成するには、新規ファイルダイアログボックスから、「フィルムとビデオ」プリセットを選択します。Premiere Pro で、コンポジションとシーケンスの設定に適した PSD ドキュメントを作成できます。ファイル／新規／ Photoshop ファイルを選択します。

ムービーの交換

QuickTime ムービーなどのビデオファイルも、Photoshop と Premiere Pro で交換できます。Photoshop でムービーを開くと、ソースの映像ファイルを参照するビデオレイヤーが作成されます。ビデオレイヤーでは、イメージファイル自体に影響を与えずに、ムービーのフレームに対してペイントすることができます。PSD ファイルをビデオレイヤーとともに保存すると、Photoshop はビデオレイヤーに対する編集内容を保存し、ソースの映像そのものに対する編集内容は保存しません。

Photoshop でムービーを直接描画することもできます。例えば、Photoshop で QuickTime ムービーを作成し、Premiere Pro で読み込むことが可能です。

カラー

Premiere Pro では、カラーが内部的に RGB（赤、緑、青）カラーパレットで扱われます。Photoshop で作成したビデオクリップを Premiere Pro で編集する場合、RGB を使用してビデオクリップを作成してください。

最終的なムービーを放送用に使用する場合は、その画像のカラーがブロードキャストセーフであることを Photoshop で確認しておくことをお勧めします。確認方法としては、Photoshop で SDTV（Rec.601）などの適切な出力先カラースペースをドキュメントに割り当てると便利です。

関連項目

Photoshop からの 3D レイヤーの読み込み

Photoshop ファイルの作成と編集

Premiere Pro プロジェクトのピクセルとフレーム縦横比の設定を自動的に継承する Photoshop 静止画ファイルを作成できます。また、Premiere Pro プロジェクトの静止画ファイルを Photoshop で編集することもできます。

プロジェクトでの Photoshop ファイルの作成

❖ ファイル／新規／ Photoshop ファイルを選択します。

Photoshop が起動され、新しい空の静止画が表示されます。ピクセルサイズはプロジェクトのビデオフレームサイズと同じ（標準的なサイズを使用している場合）で、イメージガイドはプロジェクトのタイトルセーフエリアおよびアクションセーフエリアを表します。

Photoshop での静止画ファイルの編集

プロジェクトでは、Adobe Photoshop がサポートするほとんどの形式の画像ファイルを開くことができます。Premiere Pro は、CMYK または LAB カラー形式のファイルを読み込みません。

1 プロジェクトパネルまたはタイムラインパネルで静止画クリップを選択します。

2 編集／ Adobe Photoshop で編集を選択します。

ファイルが Photoshop で開かれます。ファイルを保存すると、変更内容が Premiere Pro プロジェクトに反映されます。

関連項目

441 ページの「静止画像の書き出し」

After Effects と Adobe Premiere Pro 間のコピーとペースト

After Effects と Adobe Premiere Pro 間のコピーとペースト

- After Effects のタイムラインパネルから、オーディオまたは平面を含むビデオ映像のアイテムを基にしたレイヤーをコピーして、Adobe Premiere Pro のタイムラインパネルにペーストできます。
- Adobe Premiere Pro のタイムラインパネルから、アセット（トラック内のアイテム）をコピーして、After Effects のタイムラインパネルにペーストできます。
- After Effects と Adobe Premiere Pro のどちらからでも、もう一方のプロジェクトパネルにフッテージアイテムをコピー＆ペーストすることができます。

  注意：ただし、After Effects のプロジェクトパネルから Adobe Premiere Pro のタイムラインパネルにフッテージアイテムをペーストすることはできません。

Adobe Premiere Pro のプロジェクトからすべてのクリップまたはシーケンス単位で処理したい場合は、「読み込み」コマンドを使用してプロジェクトを After Effects に読み込みます。

Adobe Dynamic Link を使用すると、レンダリングせずに、After Effects の新規または既存のコンポジションと Adobe Premiere Pro との間にダイナミックリンクを作成できます（36 ページの「Dynamic Link について (Production Premium または Master Collection のみ)」を参照してください）。

After Effects から Adobe Premiere Pro へのコピー

After Effects のコンポジションからフッテージアイテムを基にしたレイヤーをコピーして、Adobe Premiere Pro のシーケンスにペーストできます。Adobe Premiere Pro では、これらのレイヤーはシーケンス内のクリップに変換され、ソースフッテージがプロジェクトパネルにコピーされます。レイヤーに Adobe Premiere Pro でも使用されているエフェクトが含まれている場合、Adobe Premiere Pro はエフェクトとそのすべての設定およびキーフレームを継承します。

ネスト化されたコンポジション、Photoshop レイヤー、平面レイヤーおよびオーディオレイヤーをコピーすることもできます。Adobe Premiere Pro では、ネスト化されたコンポジションはネストされたシーケンスに、平面レイヤーはカラーマットに変換されます。シェイプ、テキスト、カメラ、ライトまたは調整レイヤーを Adobe Premiere Pro にコピーすることはできません。

1 Adobe Premiere Pro を起動します（After Effects でレイヤーをコピーする前に Adobe Premiere Pro を起動する必要があります）。

2 After Effects のタイムラインパネルでレイヤー（複数可）を選択します。

注意： After Effects で時間軸上で重なっていない複数のレイヤーを選択しコピーした場合、レイヤーは Adobe Premiere Pro では同じトラックに配置されます。一方、After Effects でレイヤーが重なっている場合、Adobe Premiere Pro では、選択した順序に従ってトラックに配置されます。各レイヤーは別々のトラックに配置され、最後に選択したレイヤーがトラック 1 に表示されます。例えば、前面から背面へ順にレイヤーを選択した場合、Adobe Premiere Pro では逆の順序で表示され、最も背面のレイヤーがトラック 1 に表示されます。

3 編集／コピーを選択します。

4 Adobe Premiere Pro のタイムラインパネルでシーケンスを開きます。

5 現在の時間インジケーターを目的の位置に移動し、編集／ペースト、または編集／インサートペーストを選択します。

Adobe Premiere Pro へのペーストの結果

Adobe Premiere Pro のシーケンスにレイヤーをペーストする場合、コピーされたレイヤーに含まれるキーフレーム、エフェクトおよびその他のプロパティは、次のように変換されます。

After Effects のアイテム	Adobe Premiere Pro で変換されたアイテム	注意
オーディオレベルプロパティ	チャンネルボリュームエフェクト	
描画モード	Adobe Premiere Pro でサポートされる描画モードに変換	
エフェクトプロパティとキーフレーム	エフェクトプロパティとキーフレーム（エフェクトが Adobe Premiere Pro にも存在する場合）	Adobe Premiere Pro では、サポートされていないエフェクトはエフェクトコントロールパネルにオフラインとしてリスト表示されます。After Effects のエフェクト名と Adobe Premiere Pro のエフェクト名が同じ場合がありますが、実際には異なるエフェクトなので、これらは変換されません。
エクスプレッション	変換されません	
レイヤーマーカー	クリップマーカー	
マスクとマット	変換されません	
ステレオミキサーエフェクト	チャンネルボリュームエフェクト	

After Effects のアイテム	Adobe Premiere Pro で変換されたアイテム	注意
タイムリマッププロパティ	タイムリマップエフェクト	
時間伸縮プロパティ	速度プロパティ	速度と時間伸縮は反比例します。例えば、After Effects での 200 %の伸縮は Adobe Premiere Pro では 50 %の速度に変換されます。
トランスフォームプロパティの値とキーフレーム	モーションまたは不透明度の値とキーフレーム	ベジェ、自動ベジェ、連続ベジェまたは停止などのキーフレームの種類は保持されます。
R3D ソースファイル用のソース設定	R3D ソースファイル用のソース設定	

Adobe Premiere Pro から After Effects へのコピー

Adobe Premiere Pro のシーケンスからビデオまたはオーディオアセットをコピーして、After Effects のコンポジションにペーストできます。After Effects ではアセットがレイヤーに変換され、ソースフッテージのアイテムがプロジェクトパネルにコピーされます。アセットに After Effects でも使用されているエフェクトが含まれている場合、After Effects はエフェクトとそのすべての設定およびキーフレームを変換します。

カラーマット、静止画、ネストされたシーケンスおよびオフラインファイルもコピーできます。After Effects では、カラーマットは平面レイヤーに、ネストされたシーケンスはネスト化されたコンポジションに変換されます。Photoshop の静止画を After Effects にコピーした場合、After Effects では Photoshop のレイヤー情報が保持されます。After Effects に Adobe Premiere Pro タイトルをペーストすることはできませんが、Adobe Premiere のタイトルから属性のあるテキストをペーストすることはできます。

1 Adobe Premiere Pro のタイムラインパネルでアセットを選択します。
2 編集／コピーを選択します。
3 After Effects のタイムラインパネルでコンポジションを開きます。
4 タイムラインパネルがアクティブになっている状態で、編集／ペーストを選択します。アセットがタイムラインパネルの最上層のレイヤーとして表示されます。

注意：アセットを現在の時間インジケーターの位置にペーストするには、現在の時間インジケーターの位置を合わせ、Ctrl+Alt+V キー（Windows）または Command+Option+V キー（Mac OS）を押します。

After Effects でのペーストの結果

After Effects のコンポジションにアセットをペーストする場合、コピーされたアセットに含まれるキーフレーム、エフェクトおよびその他のプロパティは、次のように変換されます。

Adobe Premiere Pro のアセット	After Effects で変換されたアイテム	注意
オーディオトラック	オーディオレイヤー	5.1 サラウンドまたは 16 ビットを超えるオーディオトラックはサポートされていません。モノラルおよびステレオオーディオトラックはレイヤーとして読み込まれます。
カラーバー＆トーン	変換されません	
描画モード	変換されます	
クリップマーカー	レイヤーマーカー	
カラーマット	平面レイヤー	
クロップエフェクト	マスクレイヤー	
フレームの保持	タイムリマッププロパティ	

Adobe Premiere Pro のアセット	**After Effects で変換されたアイテム**	**注意**
モーションまたは不透明度の値とキーフレーム	トランスフォームプロパティの値とキーフレーム	ベジェ、自動ベジェ、連続ベジェまたは停止などのキーフレームの種類は保持されます。
シーケンスマーカー	新規平面レイヤー上のマーカー	シーケンスマーカーをコピーするには、シーケンス自体をコピーするか、または Adobe Premiere Pro のプロジェクト全体をコンポジションとして読み込む必要があります。
速度プロパティ	時間伸縮プロパティ	速度と時間伸縮は反比例します。例えば、Adobe Premiere Pro での 50 %の速度は After Effects では 200 %の伸縮に変換されます。
タイムリマップエフェクト	タイムリマッププロパティ	
タイトル	変換されません	
カウントダウンマーク	変換されません	
ビデオとオーディオのトランジション	クロスディゾルブのみ不透明度キーフレームまたは平面レイヤー	
ビデオエフェクトプロパティとキーフレーム	エフェクトプロパティとキーフレーム（エフェクトが After Effects にも存在する場合）	After Effects では、サポートされていないエフェクトはエフェクトコントロールパネルに表示されません。
ボリュームおよびチャンネルボリュームオーディオエフェクト	ステレオミキサーエフェクト	その他のオーディオエフェクトは変換されません。
R3D ソースファイル用のソース設定	R3D ソースファイル用のソース設定	

注意：Premiere Pro プロジェクトを After Effects に読み込む際は、Premiere Pro から After Effects にコピーする場合と同様の方法で機能の変換が行われます。

Adobe Premiere Pro と Adobe Flash の使用

Adobe Premiere Pro は、プロフェッショナル向けのビデオ編集ツールです。Adobe Flash Professional を使用して Web サイトやモバイル機器向けのインタラクティブコンテンツをデザインする場合、このようなプロジェクトのムービー編集に Adobe Premiere Pro を使用できます。Adobe Premiere Pro は、フレーム単位で厳密なビデオ編集を行うことができるプロフェッショナル向けツールです。コンピューター画面やモバイル機器上の再生用にビデオファイルを最適化できるツールなどを備えています。

Adobe Flash Professional は、ビデオ映像を Web やモバイル機器のプレゼンテーションに組み込むためのツールです。Adobe Flash の持つ技術面およびクリエイティブな面のメリットにより、ビデオをデータ、グラフィック、サウンドおよびインタラクティブコントロールと融合させることができます。FLV および F4V 形式のファイルは、ほとんどすべてのユーザーが表示できる形式で Web ページに簡単に配置できます。

FLV および F4V ファイルは、Adobe Premiere Pro から書き出すことができます。Adobe Flash を使用すると、インタラクティブな Web サイトやモバイル機器用アプリケーションにこれらのファイルを埋め込むことができます。
Adobe Premiere Pro シーケンスでキューポイントとして追加したシーケンスマーカーを Adobe Flash で読み込むことができます。これらのキューポイントを使用して、SWF ファイルの再生時にイベントを発生させることができます。

ビデオファイルを他の標準形式で書き出す場合は、Adobe Flash を使用してビデオをリッチメディアアプリケーションにエンコードできます。最新の圧縮テクノロジーにより、小さいファイルサイズで可能な限り高品質の結果が出力されます。

Adobe Story、Adobe OnLocation および Adobe Premiere Pro の操作

Adobe Story でショットのスクリプトを作成し、Adobe OnLocation でそれらをログし、Premiere Pro で編集すれば、各手順の XMP メタデータを次の手順で使用することで時間を節約することができます。

Adobe Story スクリプトを直接クリップに追加して、スピーチ分析の精度を強化することもできます。199 ページの「Adobe Story スクリプトを使用したスピーチ分析の精度の向上（CS5.5）」を参照してください。

関連項目

スクリーンへのスクリプトのワークフローについて

Adobe OnLocation から Adobe Premiere Pro のディスクに直接記録する

72 ページの「メディアブラウザーを使用した Adobe OnLocation プロジェクトからのクリップの読み込み」

Adobe OnLocation に設定されたインポイントとアウトポイントを使用したクリップの読み込み

Adobe OnLocation で、クリップのイン／アウトマーカーを設定できます。メディアブラウザーを使用して Adobe OnLocation プロジェクトからクリップを読み込むと、読み込んだマスタークリップにこれらのイン／アウトマーカーが維持されます。Adobe OnLocation でクリップの良好な部分にマークを付けて、それらを Premiere Pro に読み込んで、直ちにその部分の編集を開始することができます。

Encore と Premiere Pro の操作

Adobe Encore と Adobe Premiere Pro を使用して、1 つのシーケンスを DVD や Blu-ray ディスクに書き出すことができます。プロジェクト内の各シーケンスを別々の DVD や Blu-ray ディスクに書き出すことができます。まず、ディスクに書き出したいコンテンツをすべてシーケンスに追加します。シーケンスの編集が完了したら、次の操作を行います。

Encore チャプターマーカーの追加

Encore チャプターマーカーは、Adobe Premiere Pro のシーケンスに追加できます。Encore チャプターマーカーをシーケンスとともに Encore に送信できます。

Encore でオートプレイ DVD を作成する場合、Encore チャプターマーカーはシーンマーカーになります。この場合、DVD の再生時にリモコンの前へ戻るボタンや次へ進むボタンを押すと、前後のシーンマーカーにジャンプします。メニュー付きの DVD または Blu-ray ディスクを作成する場合、メニューのシーンボタンを Encore チャプターマーカーにリンクできます。

Encore に送信または MPEG-2 ファイルに送信

シーケンス全体、またはシーケンスの任意の部分を Adobe Premiere Pro から Encore に送信できます。その後、Encore を使用して、シーケンスをメニューなしの DVD に直接書き出したり、書き出す前にメニューやボタンを追加することができます。Encore を使用すると、次のことができるようになります。

- プロジェクトをディスクに書き出す
- プロジェクトを DVD イメージファイルに保存する
- プロジェクトを 一連の DVD フォルダーに保存する
- プロジェクトを DLT テープ上の DVD マスターファイルに保存する
- プロジェクトを Web ページへの掲載用に SWF ファイルに書き出す

また、MPEG2-DVD 形式を使用して、DVD 規格に準拠した MPEG-2 ファイルを Adobe Premiere Pro から書き出すこともできます。MPEG2 ファイルはほとんどの DVD オーサリングアプリケーションで使用できます。

メニューテンプレートの選択

Encore のテンプレートは、あらかじめデザインされたメニューテンプレートで、さまざまなスタイルが用意されています。テンプレートのボタンは、シーケンスに配置されたチャプターマーカーに自動的にリンクされます。Encore は、1 つのシーケンスに設定されたすべてのチャプターマーカーに対応できるように、必要に応じて、追加のサブメニューを作成します。

注意：オートプレイ DVD にはメニューがありません。オートプレイ DVD の場合はテンプレートを選択しないでください。

メニューテンプレートのカスタマイズ

Encore を使用して、タイトルの編集、グラフィックの変更または背景用ビデオの追加を行うことができます。また「モーションボタン」オプションを設定すると、ボタンのサムネールをビデオ化して使用することができます。

ディスクのプレビュー

各機能の動作や DVD または Blu-ray ディスクのメニューの表示を、DVD をプレビューウィンドウで確認します。

ディスクへの書き込み

コンピューターに DVD ライターまたは Blu-ray ディスクライターが接続されていれば、コンテンツをディスクに書き出すことができます。コンピューターのハードディスクから再生できるように、エンコードしたファイルをフォルダーに保存することもできます。また、ISO イメージで保存して、そのままの形式で配布したり、DVD に書き出すことができます。

注意：Encore は、DVD ビデオ形式に準拠した DVD を作成します。データ DVD やオーディオ DVD は作成できません。

関連項目

57 ページの「ファイルの転送と読み込み」

93 ページの「DVD 用のコンテンツのキャプチャ」

64 ページの「非テープ方式の形式のアセットの読み込み」

442 ページの「DVD または Blu-ray ディスクへの書き出し」

Final Cut Pro と Adobe Premiere Pro の操作

Final Cut Pro プロジェクトの XML ファイルを Premiere Pro に読み込むことができます。詳しくは、74 ページの「Final Cut Pro からの XML プロジェクトファイルの読み込み」を参照してください。Premiere Pro プロジェクトのファイルを Final Cut Pro の XML ファイルとして書き出すことができます。

詳しくは、445 ページの「Final Cut Pro プロジェクトの XML ファイルへの書き出し」を参照してください。

Final Cut Pro と Premiere Pro の間で可能なワークフローについては、Open workflows with Final Cut Pro and Avid software を参照してください。

XML プロジェクトを使用して Final Cut Pro と Premiere Pro の間で情報を交換する方法について、Joost van der Hoeven によるビデオチュートリアルがアドビ システムズ社の Web サイトで公開されています。

Avid Media Composer と Premiere Pro の操作

Premiere Pro と Avid Media Composer の間で可能なワークフローについて詳しくは、Open workflows with Final Cut Pro and Avid software を参照してください。

Adobe Dynamic Link

Dynamic Link について（Production Premium または Master Collection のみ）

これまで、ポストプロダクションアプリケーション間で編集素材を共有するには、作業内容をあるアプリケーションでレンダリングおよび書き出しした後、別のアプリケーションに読み込む必要がありました。これは非効率的で、時間のかかるワークフローでした。元のアセットに変更を加えるには、アセットを再度レンダリングして書き出す必要がありました。いくつものバリエーションをレンダリングして書き出しておくとディスク領域を消費し、さらにファイル管理の問題も発生します。

Adobe Creative Suite Production Premium および Master Collection の機能の 1 つである Dynamic Link は、ワークフローを実現するもう 1 つの方法として、After Effects、Adobe Premiere Pro および Encore の間に動的なリンクを作成できるようにするものです。Dynamic Link の作成は、他の種類のアセットを読む込む操作と同じ程度に簡単です。Dynamic Link を設定したアセットは、見分けやすいように独特のアイコンとラベル色で表示されます。Dynamic Link は、前述のアプリケーションで生成されたプロジェクトに保存されます。

After Effects でダイナミックリンクコンポジションに変更を加えると、Adobe Premiere Pro および Encore 内のリンク先クリップに直ちに反映されます。また、Adobe Premiere Pro でダイナミックリンクシーケンスを変更すると、After Effects および Encore に直ちに反映されます。レンダリングしたり、変更を保存したりする必要はありません。

Dynamic Link のオンラインリソース

Dynamic Link の概要のビデオチュートリアルについては、アドビ システムズ社の Web サイトを参照してください。

John Dickinson 氏によるビデオチュートリアルが Motionworks の Web サイトに公開されています。このビデオチュートリアルでは、After Effects と Premiere Pro 間、After Effects と Encore 間で Dynamic Link を使用する方法について説明しています。

Tim Kolb 氏によるビデオチュートリアルがアドビ システムズ社の Web サイトに公開されています。このビデオチュートリアルでは、Dynamic Link を利用して Premiere Pro と Encore でインタラクティブな DVD メニューを作成する方法を実演しています。

Adobe Premiere Pro とのリンク

Adobe Premiere Pro で選択したクリップを、コンポジションまたはネスト化されたコンポジションとして After Effects に送信し、Adobe Premiere Pro のクリップをダイナミックリンクコンポジションに置き換えることができます。

Dynamic Link を使用すると、DVD、Blu-ray ディスクまたは SWF ファイルをオーサリングするために Adobe Premiere Pro のシーケンスを Encore に送信することもできます。

Dynamic Link を使用できることに加え、アプリケーションの間では次の方法でコンテンツを共有できます。

- After Effects と Adobe Premiere Pro 間のコピーとペースト
- After Effects プロジェクトから Adobe Premiere Pro への書き出し
- After Effects の「Adobe Premiere Pro でキャプチャ」コマンド
- Adobe Premiere Pro プロジェクトから After Effects への読み込み

After Effects とのリンク

Adobe Premiere Pro または Encore から After Effects コンポジションへの Dynamic Link を作成すると、リンクはホストアプリケーションのプロジェクトパネルに表示されます。ダイナミックリンクコンポジションは他のアセットと同様に扱うことができます。リンクコンポジションをホストアプリケーションタイムラインに挿入すると、タイムラインパネル上に参照クリップが表示されます。参照クリップは、単にプロジェクトパネル上のリンクコンポジションを示す参照です。ホストアプリケーションで再生すると、After Effects はリンクコンポジションをフレーム単位でレンダリングします。

After Effects と Adobe Premiere Pro 間での Dynamic Link の使用については、次に示す 2 つの制限事項があります。どちらの制限も、反対方向にも同様に適用されます。つまり、文中の「コンポジション」と「シーケンス」を入れ替えた説明も成り立ちます。

- コンポジションを含んだシーケンス、または、そのようなシーケンスをネストの下位に含んでいるすべてのシーケンスは、当該コンポジションのプロジェクトからの Dynamic Link に含めないでください。
- シーケンス内に含まれるコンポジション、または、そのようなコンポジションをネストの下位に含んでいるすべてのコンポジションに、何らかのシーケンスへのリンクを含めないでください。

Adobe Premiere Pro では、Dynamic Link を設定した After Effects コンポジションに対して次の操作を実行できます。

- ソースモニターでのプレビュー
- インポイントとアウトポイントの設定
- シーケンスへの追加
- Adobe Premiere Pro ツールによる編集

ビデオとオーディオの両方を含むリンクコンポジションをシーケンスに追加すると、ビデオとオーディオのリンククリップがタイムラインに挿入されます。リンクされたビデオとオーディオは、リンクを解除すると個別のクリップを編集できます。

Encore では、Dynamic Link を設定した After Effects コンポジションに対して次の操作を実行できます。

- モーションメニュー作成への使用
- タイムラインへの挿入
- Encore ツールによる編集

ビデオとオーディオの両方を含む After Effects リンクコンポジションを Encore タイムラインに追加することができます。Encore では、独立したビデオクリップとオーディオクリップがタイムラインに挿入されます。

Encore のメニューからは、Dynamic Link を使用せずに After Effects コンポジションを作成することもできます。

Encore とのリンク

Encore では、Dynamic Link を設定したクリップに対して次の操作を実行できます。

- Adobe Premiere Pro 内での「オリジナルを編集」コマンドによる編集
- 「オリジナルを編集」コマンドによる After Effects コンポジションの編集
- Adobe Premiere Pro シーケンス内の Encore チャプターマーカーから Encore 内のマーカーへの反映

カラーと Dynamic Link

After Effects は RGB（赤、緑、青）カラーモデルで動作します。一方、Adobe Premiere Pro は YUV カラーモデルで動作します。ダイナミックリンクコンポジションを使用する場合、Adobe Premiere Pro では、出力形式に応じて、カラースペースが YUV に変換されるか RGB カラーが保持されます。

ダイナミックリンクコンポジションは、After Effects プロジェクトの色深度でレンダリングされます（プロジェクト設定に応じて、8、16 または 32 bpc）。HDR（High Dynamic Range）アセットを操作する場合は、After Effects プロジェクトの色深度を 32 bpc に設定します。

Adobe Premiere Pro のタイムラインパネルでシーケンスを選択します。次に、シーケンス／シーケンス設定を選択します。ビデオプレビューウィンドウで「最大ビット数」と「最高レンダリング品質」を選択すると、Adobe Premiere Pro により最高画質で処理が行われます。ただし、これらのオプションを選択すると、処理に時間がかかる場合があります。

保存と Dynamic Link
Adobe Premiere Pro または Encore から After Effects プロジェクト内のコンポジションに Dynamic Link を作成するには、最低 1 回は After Effects プロジェクトを保存しておく必要があります。それ以降は、After Effects プロジェクトの変更内容を保存しなくても、リンクコンポジションの変更内容が Adobe Premiere Pro または Encore に反映されます。

「別名で保存」コマンドを使用して After Effects プロジェクトのコピーを作成しても、元のプロジェクトに対して確立された Dynamic Link は変更されません。リンクコンポジションのソースとして Adobe Premiere Pro または Encore のプロジェクトから参照されるのは、コピーではなく元のプロジェクトです。ただし、Dynamic Link を設定したクリップをコピーのコンポジションへと再リンクすることはいつでも可能です。

注意： After Effects で、ファイル／番号をつけて保存を選択します。この新規に保存された After Effects プロジェクトが開かれたままである場合、このプロジェクトから Dynamic Link を設定したコンポジションを含む任意のクライアントプロジェクトに対して、引き続きフレームが提供されます。

Dynamic Link のパフォーマンス（Production Premium または Master Collection のみ）

参照クリップは、複雑なソースコンポジションを参照している可能性があります。複雑なソースコンポジションに対するアクションの実行には長い処理時間が必要です。アクションが After Effects で実行され、その結果のデータが Adobe Premiere Pro または Encore に反映されるまでに時間がかかると、プレビューや再生がスムーズに動作しないことがあります。

再生の遅延時間を短くするには、次のいずれかの操作を行います。

- リンクコンポジションをオフライン化する
- 参照クリップを一時的に無効化して、コンポジションが参照されるのを防ぐ
- コンポジションをレンダリングし、ダイナミックリンクコンポジションをレンダリング済みファイルで置き換える

複雑なソースコンポジションを頻繁に操作する場合は、RAM を追加するか、より高速なプロセッサーを使用することをお勧めします。

Dynamic Link を使用した After Effects コンポジションの作成とリンク（Production Premium または Master Collection のみ）

Adobe Premiere Pro または Encore から、After Effects コンポジションとこれらのコンポジションへの Dynamic Link を作成できます。Adobe Premiere Pro または Encore から、既存の After Effects コンポジションに Dynamic Link を作成することもできます。

Adobe Premiere Pro 上のクリップからのコンポジション作成

Adobe Premiere Pro で選択したクリップを、それらのクリップに基づいて、Dynamic Link を設定した After Effects コンポジションで置き換えることができます。新しいコンポジションには Adobe Premiere Pro のシーケンス設定が引き継がれます。

1 コンポジションに置き換えるクリップをシーケンス内で選択します。

2 選択したクリップを右クリックします。

3 「After Effects コンポジションに置き換え」を選択します。

Adobe Premiere Pro または Encore からのダイナミックリンクコンポジション作成

Adobe Premiere Pro または Encore から新しいダイナミックリンクコンポジションの作成操作を実行すると、After Effects が起動します。After Effects では、実行元のプロジェクトに基づくサイズ、ピクセル縦横比、フレームレート、オーディオサンプルレートを使用して、プロジェクトとコンポジションが作成されます（After Effects が既に実行されている場合は、現在のプロジェクトでコンポジションが作成されます）。新しいコンポジションには、Adobe Premiere Pro または Encore プロジェクト名の後に「リンクコンポ [番号]」を付加した名前が設定されます。

1 Adobe Premiere Pro または Adobe Encore で、ファイル／ Adobe Dynamic Link ／新規 After Effects コンポジションを選択します。

2 After Effects の別名で保存ダイアログボックスが表示された場合は、After Effects プロジェクトの名前と保存場所を入力し、「保存」をクリックします。

ダイナミックリンク After Effects コンポジションを作成すると、コンポジションのデュレーションは 30 秒に設定されます。再生時間を変更するには、AfterEffects でコンポジションを選択し、コンポジション／コンポジション設定を選択します。「基本」タブをクリックし、「デュレーション」に新しい値を指定します。

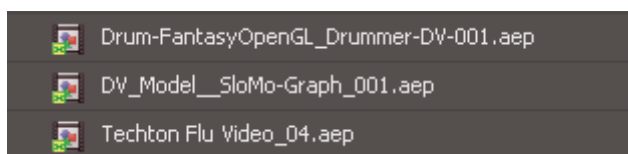
既存コンポジションへのリンク

最適な結果を得るには、コンポジション設定（画面サイズ、ピクセル縦横比、フレームレートなど）を Adobe Premiere Pro または Adobe Encore のプロジェクトの設定と一致させる必要があります。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- Adobe Premiere Pro または Encore で、ファイル／ Adobe Dynamic Link ／ After Effects コンポジションを読み込みを選択します。After Effects プロジェクトファイル（.aep）を選択し、コンポジションを選択します。
- Adobe Premiere Pro または Encore で、After Effects プロジェクトファイルを選択して「開く」をクリックします。表示されるダイアログボックスでコンポジションを選択し、「OK」をクリックします。
- After Effects のプロジェクトパネルから、Adobe Premiere Pro のプロジェクトパネルまたは Encore のプロジェクトパネルにコンポジションをドラッグします。
- After Effects のプロジェクトファイルを Adobe Premiere Pro のプロジェクトパネルにドラッグします。After Effects プロジェクトファイルに複数のコンポジションが含まれている場合、After Effects コンポジションを読み込みダイアログボックスが表示されます。

注意：Adobe Premiere Pro では、同じ After Effects コンポジションに複数回リンクすることができます。ただし、Adobe Encore プロジェクトの場合は、1 回しか After Effects コンポジションにリンクできません。

Encore からダイナミックリンクコンポジションを作成する場合は、表示を Encore で制御できるようにするために、After Effects でサブピクチャのハイライトレイヤーを非表示にしてください。

ダイナミックリンクとして使用されている After Effects コンポジション

ダイナミックリンクコンポジションまたはクリップの削除（Production Premium または Master Collection のみ）

Encore プロジェクトで使用されていないリンクコンポジションは、プロジェクトから削除できます。Adobe Premiere Pro プロジェクトからダイナミックリンクコンポジションを削除する操作は、プロジェクトで使用中の場合を含め、いつでも実行できます。

参照クリップは、Adobe Premiere Pro シーケンスのタイムラインや Encore のメニューまたはタイムラインからいつでも削除できます。

❖ Adobe Premiere Pro または Encore で、リンクコンポジションまたはその参照クリップを選択し、Delete キーを押します。

After Effects でのダイナミックリンクコンポジションの変更（Production Premium または Master Collection のみ）

After Effects のリンクコンポジションに変更を加えるには、Adobe Premiere Pro または Encore の「オリジナルを編集」コマンドを使用します。After Effects 上でコンポジションを開いた後は、「オリジナルを編集」コマンドを再び使用しなくても、そのコンポジションに対する変更操作ができます。

1 Adobe Premiere Pro または Encore のプロジェクトパネルで After Effects コンポジションを選択するか、タイムラインでその参照クリップを選択し、編集／オリジナルを編集を選択します。

2 After Effects でコンポジションに変更を加えます。その後、Adobe Premiere Pro または Encore に切り替えて変更内容を確認します。

After Effects 上での変更内容が、Adobe Premiere Pro 上の表示に反映されます。変更以前にそのクリップに対してレンダリングされたプレビューファイルは使用されなくなります。

注意：Adobe Premiere Pro から After Effects のコンポジションへの Dynamic Link を作成した後に、そのコンポジションの名前を変更することができます。Adobe Premiere Pro のプロジェクトパネルでは、リンクコンポジションの名前は更新されません。ただし、Dynamic Link は維持されます。

Premiere Pro で使用しているクリップからの After Effects コンポジションの作成（Production Premium のみ）

Premiere Pro で、シーケンス内の選択したクリップを、これらのクリップを含む After Effects コンポジションに置き換えることができます。コンポジションでは Premiere Pro のシーケンス設定が継承され、After Effects へのダイナミックリンクが維持されます。コンポジションは Premiere Pro または After Effects で編集できます。

1 コンポジションに置き換えるクリップをシーケンス内で選択します。

2 選択したクリップを右クリックします。

3 「After Effects コンポジションに置き換え」を選択します。

関連項目

Premiere Pro から After Effects への Dynamic Link

オフラインコンポジションと Dynamic Link（Production Premium または Master Collection のみ）

Adobe Premiere Pro と Encore では、次のいずれかの場合にはダイナミックリンクコンポジションがオフラインで表示されます。

- コンポジションを含む After Effects プロジェクトの名前の変更、移動または削除を行った場合。
- ユーザーが意図的にコンポジションをオフラインにした場合。
- Production Premium または Master Collection がインストールされていないシステム上でコンポジションを含むプロジェクトを開いた場合。

- Adobe Premiere Pro プロジェクトマネージャーでトリミングしたプロジェクトで作業している場合。プロジェクトマネージャーでは、After Effects ソースコンポジションが、トリミングしたプロジェクトフォルダーに移動されません。手動でコンポジションを移動してください。

Adobe Premiere Pro のプロジェクトパネルでは、オフラインコンポジションはオフラインアイコン 付きで表示されます。Encore では、プロジェクトパネルでオフラインアセットを選択したときに、サムネールプレビューにオフラインアイコンが表示されます。オフラインコンポジションで作業している場合は、元の After Effects コンポジションに再リンクすることができます。リンクコンポジションを別のソースコンポジションに再リンクすることもできます。

ダイナミックリンクコンポジションのオフライン化

再生がスムーズでない場合、ダイナミックリンクコンポジションをオフライン化すると状況が改善する可能性があります。また、Production Premium や Master Collection がインストールされていないシステムでプロジェクトを開かなくても、プロジェクトを共有できます。ダイナミックリンクコンポジションをオフライン化してください。コンポジションをオフライン化すると、After Effects とのダイナミックリンクが切断されます。プロジェクトパネル上のリンクコンポジションは、オフラインコンポジションで置き換えられます。

Adobe Premiere Pro でリンクされたクリップを一時的に無効化できます。クリップを選択し、クリップ／有効を選択します。クリップを再度有効にするには、もう一度クリップ／有効を選択します（コマンド名の横に表示されるチェックマークはクリップが有効であることを示します）。

1 Premiere Pro で、プロジェクトパネルのコンポジションを選択します。

2 プロジェクト／オフラインにするを選択します。

ダイナミックリンクコンポジションの再リンク

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- Adobe Premiere Pro でコンポジションを選択し、プロジェクト／メディアをリンクを選択します。表示されるダイアログボックスで、After Effects プロジェクトを選択すると、Adobe Premiere Pro でコンポジションが再リンクされます。
- Encore でコンポジションを右クリックし、「アセットを検索」を選択します。アセットを検索ダイアログボックスで、リンクするコンポジションを選択し、「選択」（Windows）または「開く」（Mac OS）をクリックします。

システムのセットアップ

Premiere Pro のシステム要件について詳しくは、アドビ システムズ社の Web サイトを参照してください。

Adobe Premiere Pro と互換性のある様々なカテゴリのハードウェアのリストについては、アドビ システムズ社の Web サイトを参照してください。

コンピューターシステムおよび Premiere Pro のパフォーマンスを最適化するためのヒントについて、Jeff Sengstack による解説動画がアドビ システムズ社の Web サイト上で公開されています。

Premiere Pro 体験版

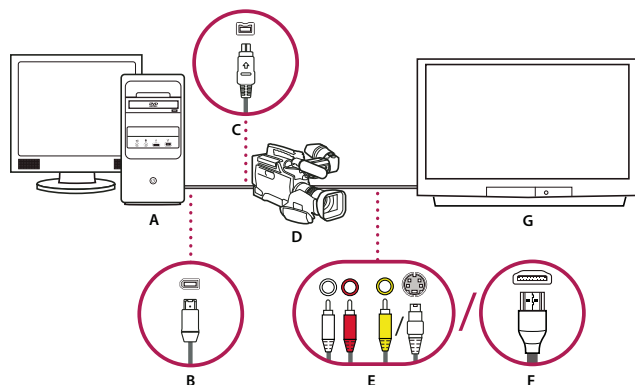
一部の機能は、フルバージョンの Premiere Pro のみに付属するサードパーティ製ソフトウェアコンポーネントに依存しており、Premiere Pro CS5 の体験版では使用できません。体験版では、AVC-Intra、AVCHD、HDV、MPEG-2、MPEG-2 DVD、MPEG-2 Blu-ray、XDCAM など、一部の形式の読み込みと書き出しはサポートされていません。Premiere Pro ソフトウェアの体験版の制限事項の詳細なリストについては、アドビ システムズ社の Web サイトを参照してください。

Adobe Premiere Pro CS5.5 の試用版には、Adobe Premiere Pro CS5 に適用されている制限がありません。アクティベートされた Premiere Pro CS5.5 のフルバージョンに含まれているシーケンスプリセット、編集モード、エンコーダーおよびデコーダーがすべて含まれています。ただし、Premiere Pro CS5.5 の体験版をダウンロードしても、タイトルテンプレートまたは英語以外の音声認識辞書（音声分析モデル）をダウンロードすることはできません。これらはソフトウェアの購入後にダウンロードできるようになります。

Video2Brain によるこのレッスンでは、Adobe Premiere Pro CS5.5 の無料体験版の機能強化を説明しています。特に、この体験版にはエンコーダーおよびデコーダーがすべて含まれています。そのため、体験版でもフルバージョンと同じ形式で読み込みおよび書き出しができます。

Adobe Premiere Pro CS5.5 の体験版について詳しくは、Premiere Pro work area のこのブログ投稿を参照してください。

体験版に関するよくある質問は、アドビ システムズ社の Web サイトを参照してください。

DV または HDV システムの設定

DV ／ HDV システムの設定
A. コンピューターとコンピューターモニター **B.** 6 ピン FireWire ポートおよびコネクタ **C.** 4 ピン FireWire ポートおよびコネクタ **D.** DV ／ HDV ビデオカメラ **E.** RCA ジャックとプラグ（オーディオ左（白）、オーディオ右（赤）、コンポジットビデオ（黄色））、S ビデオ（y/c）用ジャックとプラグ **F.** HDMI ポートとコネクタ **G.** テレビモニター

この構成では、オーディオおよびビデオを DV または HDV ソースからキャプチャし、信号をテレビモニターに表示しながら編集作業を行い、任意のシーケンスをビデオテープに書き出すことができます。

1 FireWire ケーブルを使用して、DV ビデオカメラ、HDV ビデオカメラまたは VTR をコンピューターに接続します。

2 S ビデオケーブル、または RCA ビデオケーブルと RCA オーディオケーブル、もしくは HDMI ケーブルを使用して、ビデオカメラまたは VTR をテレビモニターに接続します。

3 ビデオカメラまたは VTR を VTR モードまたは再生モードにします。

4 （HDV ビデオカメラまたは VTR のみ）。デバイスが DV プロジェクトに対応する DV 再生モードか、HDV プロジェクトに対応する HDV 再生モードになっていることを確認します。詳しくは、デバイスの取扱説明書を参照してください。

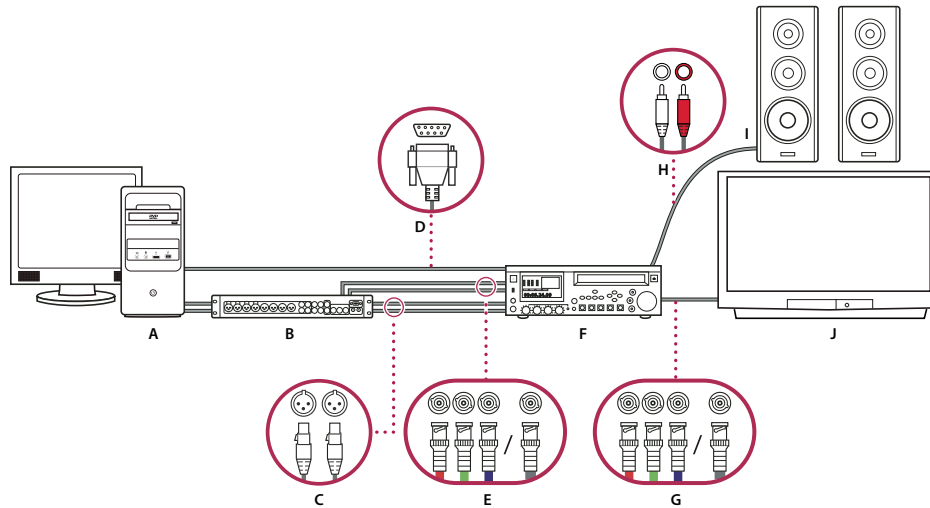
関連項目

51 ページの「プロジェクトの作成と変更」

148 ページの「シーケンスのプリセットの選択」

144 ページの「シーケンスの作成」

150 ページの「HDV シーケンスまたは HD シーケンスの作成」

SD-SDI、HD-SDI またはコンポーネントシステムのセットアップ

ブレイクアウトボックスを使用した SDI/ コンポーネントのセットアップ
A. コンピューターとコンピューターモニター **B.**（オプション）A/V ブレイクアウトボックス **C.** オーディオ（左右）用 XLR ジャックとプラグ **D.** RS232 ／ 422 ポートとコネクタ **E.** Y/Pb/Pr コンポーネントビデオ用 BNC ジャックとプラグ､SDI ビデオ用 BNC ジャックとプラグ **F.** HD ／ SD VTR **G.** Y/Pb/Pr コンポーネントビデオ用 BNC ジャックとプラグ、SDI ビデオ用 BNC ジャックとプラグ **H.** 左（白）右（赤）のオーディオ用 RCA ジャックとプラグ **I.** スピーカー **J.** テレビモニター

この構成では、オーディオおよびビデオを SD-SDI、HD-SDI またはコンポーネントビデオデバイス（ビデオカメラまたは VTR）からキャプチャし、信号をテレビモニターに表示しながら編集作業を行い、任意のシーケンスをビデオカメラまたは VTR に書き出すことができます。

この構成では、SDI カードまたはコンポーネント PCI カードがコンピューターに搭載されていること、または拡張 SDI またはコンポーネントデバイスがコンピューターに FireWire 経由で接続されていることが必要です。内蔵カードまたは外部デバイスのどちらの場合も、SDI またはコンポーネントビデオの信号を受信できるポートとして、通常は BNC コネクタが用意されています。

一部の SDI カードやコンポーネント PCI カードには、SDI またはコンポーネント信号のポートを備えたブレイクアウトボックスが付属されています。また、一部のブレイクアウトボックスは、genlock ポートも装備しています。その他のカードでは、必要な出力がカード上に直接用意されています。

1 SDI ケーブルまたはコンポーネントビデオケーブルを使用して、SD-SDI、HD-SDI またはコンポーネントデバイスをコンピューターまたはブレイクアウトボックスに接続します。BNC コネクタの付いた 1 本のケーブルは SDI ビデオを送信し、BNC コネクタの付いた 3 本のケーブルはコンポーネントビデオ信号を送信します。コンピューターまたはブレイクアウトボックスのビデオ出力とデバイスのビデオ入力をビデオケーブルで接続します。また、デバイスのビデオ出力とコンピューターまたはブレイクアウトボックスのビデオ入力もビデオケーブルで接続します。

2 XLR オーディオケーブルを使用して、SD-SDI、HD-SDI またはコンポーネントデバイスをコンピューターまたはブレイクアウトボックスに接続します。コンピューターまたはブレイクアウトボックスのオーディオ出力とデバイスのオーディオ入力をオーディオケーブルで接続します。また、デバイスのオーディオ出力とコンピューターまたはブレイクアウトボックスもオーディオケーブルで接続します。

3 次のいずれかの操作を行います。

- ビデオカメラまたは VTR のシリアルデバイスコントロールポート（RS-422 または RS-232）をコンピューターのシリアルポート（Windows）または USB ポート（Mac OS）に接続します。RS-422 ／ 232 制御のデバイスには、Pipeline Digital 社製の ProVTR ケーブルを使用してください。
- シリアルデバイスコントロールポート（RS-422 または RS-232）のあるブレイクアウトボックスを使用している場合は、デバイスのシリアルデバイスコントロールポートをブレイクアウトボックスに接続します。デバイスのシリアルコント

ロールポートを、コンピューターのシリアルまたは USB ポートに接続しないでください。一部のブレイクアウトボックスでは、Pipeline Digital 社製の ProVTR ケーブルの代わりに、標準的なシリアル 9 ピン D-Sub ケーブルを使う必要があります。詳しくは、ブレイクアウトボックスのメーカーのマニュアルを参照してください。

注意：ネイティブシリアルデバイスコントロールは、Windows の場合にだけ利用できます。

4 コンポーネントビデオケーブルを使用してビデオカメラまたは VTR をテレビモニターに接続し、RCA オーディオケーブルを使用してアンプ内蔵スピーカーに接続します。

5 ビデオカメラまたはビデオデッキを VTR モードまたは再生モードにします。

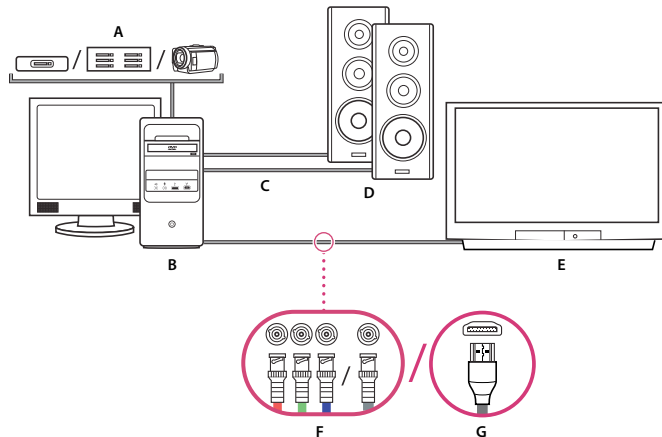
6 Premiere Pro で、ファイル／新規／シーケンスを選択します。

7 新規シーケンスダイアログボックスの使用可能なプリセットエリアで、ソースフッテージの形式と一致する SDI またはコンポーネントのプリセットを選択します。これらのプリセットは、Premiere Pro には用意されていません。これらのプリセットは SDI およびコンポーネントのキャプチャカードおよびデバイスのメーカーにより提供されます。プリセットは、カードやデバイスとともにインストールしておく必要があります。

8 「シーケンス名」ボックスに名前を入力します。「OK」をクリックします。

関連項目

51 ページの「プロジェクトの作成」

ファイルベースシステムの設定

ファイルベースシステム
A. カードリーダー、ドライブ、または P2、XDCAM HD、XDCAM EX または AVCHD メディア用のビデオカメラ **B.** コンピューターとコンピューターモニター **C.** スピーカーまたはアンプとの接続用のオーディオケーブル **D.** スピーカー **E.** テレビモニター **F.** コンポーネント用 BNC コネクタまたはテレビモニターへの SDI ビデオケーブル（G を使用しない場合）**G.** テレビモニターへのオーディオ／ビデオケーブル用 HDMI コネクタ（F を使用しない場合）

この構成では、カードリーダー、ドライブまたは次のデジタルビデオファイル形式で録画された非テープ方式のビデオカメラから、オーディオファイルとビデオファイルを読み込んだり転送したりすることができます。

- Panasonic P2
- XDCAM HD
- XDCAM EX
- AVCHD
- AVC-I

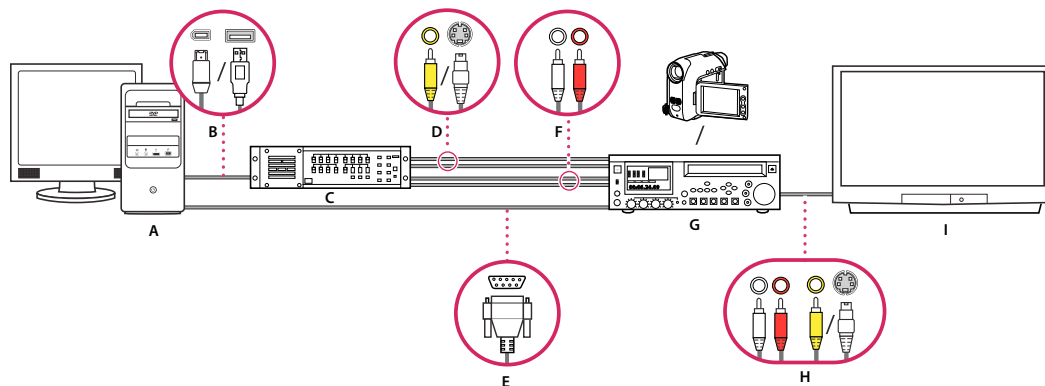
また、コンピューターに次のカードが搭載されている場合は、HD（高精細）テレビモニターでビデオをプレビューすることもできます。

- HD（高精細）キャプチャカード
- コンポーネント、SDI または HDMI 出力を備えたディスプレイカード

1 カードリーダー、ディスクドライブ、またはビデオカメラをコンピューターに接続します。通常、USB 2.0 ケーブルを使用して接続します。詳しくは、デバイスの取扱説明書を参照してください。

2 コンピューターのサウンドカードの出力をコンピューターのスピーカーまたはオーディオアンプに接続します。

3 コンポーネント、SDI または HDMI ケーブルを使用して、キャプチャカード、ブレイクアウトボックスまたはビデオカードのビデオ出力をテレビモニターに接続します。

S ビデオまたはコンポジットシステムのセットアップ

S ビデオ／コンポジットのセットアップ
A. コンピューターとコンピューターモニター **B.** FireWire ／ USB 2.0 のポートとコネクタ **C.** A/D コンバーター **D.** RCA コンポジットビデオ、S ビデオ（y/c）用ジャックとプラグ **E.** RS232 ／ 422 ポートとコネクタ **F.** 左（白）右（赤）オーディオ用 RCA ジャックとプラグ **G.** アナログビデオカメラ、アナログ VTR **H.** RCA ジャックとプラグ（オーディオ左（白）、オーディオ右（赤）、コンポジットビデオ（黄色））、S ビデオ（y/c）用ジャックとプラグ **I.** テレビモニター

この構成では、オーディオおよびビデオをアナログのビデオカメラまたは VTR からキャプチャし、ビデオ信号をテレビモニターに表示しながら編集作業を行い、任意のシーケンスをビデオカメラまたは VTR に書き出すことができます。

アナログソース信号をコンピューターが読み取れるデジタルファイルに変換するには、アナログ／デジタル（A/D）コンバーター（デジタイザ）が必要です。次のデバイスを使用して、ビデオ信号をデジタル化することができます。

- コンピューターに搭載されている内蔵デジタイザー
- コンピューターに接続されている外部デジタイザー
- アナログ入力信号をデジタル化できるデジタルビデオカメラまたは VTR

1 S ビデオケーブルまたは RCA ビデオケーブルを使用して、アナログビデオカメラまたは VTR をデジタイザーに接続します。コンピューターまたはそのインターフェイスのビデオ出力とデバイスのビデオ入力をビデオケーブルで接続します。また、デバイスのビデオ出力とコンピューターまたはそのインターフェイスのビデオ入力もビデオケーブルで接続します。

2 XLR オーディオケーブルまたは RCA オーディオケーブルを使用して、アナログビデオカメラまたは VTR をデジタイザーに接続します。デジタイザーのオーディオ出力とデバイスのオーディオ入力をオーディオケーブルで接続します。また、デバイスのオーディオ出力とデジタイザーのオーディオ入力をオーディオケーブルで接続します。

3 （オプション）（RS-422 または RS-232 ポートがあるアナログビデオカメラまたは VTR の場合）（Windows のみ）Pipeline Digital 製の ProVTR ケーブルを使用して、ビデオカメラまたは VTR のシリアルデバイスコントロールポートをコンピューターまたはデジタイザのシリアルポートに接続します。

注意：ネイティブシリアルデバイスコントロールは、Windows の場合にだけ利用できます。

4 S ビデオケーブルまたは RCA ビデオケーブルと RCA オーディオケーブルまたは XLR オーディオケーブルを使用して、アナログビデオカメラ、VTR またはデジタイザーをテレビモニターに接続します。

5 アナログビデオカメラまたはビデオデッキを VTR モードまたは再生モードにします。

6 Premiere Pro で、ファイル／新規／シーケンスを選択します。

7 新規シーケンスダイアログボックスの使用可能なプリセットエリアで、A/D コンバーターの形式と一致するプリセットを選択します。ソースフッテージの形式と一致するプリセットは選択しないでください。例えば、DV ビデオカメラまたは A/DV コンバーターを使用してアナログ信号を変換する場合は、DV プリセットを選択します。

8「シーケンス名」ボックスに名前を入力します。「OK」をクリックします。

初期設定のオーディオデバイスの指定

1 編集／環境設定／オーディオハードウェア（Windows）または Premiere Pro ／環境設定／オーディオハードウェア（Mac OS）を選択して、次のオプションを設定します。

- 初期設定のデバイスメニューから出力デバイスを選択します。
- バッファーサイズメニューからバッファーサイズを選択します（Mac OS）。

2「OK」をクリックします。

オーディオハードウェア設定（Windows のみ）

環境設定ダイアログボックスのオーディオハードウェアパネルで「ASIO 設定」をクリックすると、Premiere Pro によりオーディオハードウェア設定ダイアログボックスが開かれます。このダイアログボックスには、「入力」タブと「出力」タブがあります。

デバイスの有効化 Premiere Pro の入出力にルーティングするオーディオデバイスを指定します。デバイスが ASIO デバイスの場合は、デバイス用の ASIO ドライバーを選択します。サウンドカード用として製造元から提供された ASIO ドライバーがない場合には、「Premiere Pro WDM Sound」を選択してください。デバイスを有効にするには、必ずデバイス用の最新のドライバーをインストールしてください（Windows）。ステレオを 2 チャンネル以上入力する場合、または 5.1 サラウンドオーディオをモニターする場合は、使用するデバイスドライバーが ASIO（Audio Stream Input Output）規格に準拠している必要があります。準拠していない場合は、接続されているハードウェアの入出力数にかかわらず、使用可能な入出力はステレオのみになります。

バッファーサイズ Premiere Pro がオーディオの録音に使用するバッファーのサイズを、キロバイト単位で指定します。

デバイス 32 bit 録音／再生 オーディオを 32 bit サンプルで録音する場合は、「入力」タブで「デバイス 32 bit 録音」をオンにします。32 bit 再生を有効にする場合は、「出力」タブで「デバイス 32 bit 再生」をオンにします。

USB マイクのセットアップ（Mac OS）

1 ユーティリティの Audio Midi 設定アプリケーションのメニューで、オーディオ／機器セットエディターを開くを選択します。

2 次のデバイスを確認します。

- USB マイク
- 追加の入力デバイス（ライン入力）
- 出力デバイス

3 この新しい集音デバイスを、Premiere Pro のオーディオハードウェア環境設定パネルで選択します。

ASIO デバイス設定の指定（Windows のみ）

1 編集／環境設定／オーディオハードウェアを選択します。

2 「ASIO 設定」をクリックします。選択したデバイスの ASIO 設定を指定します。

注意：ダイアログボックスに表示される設定は、使用するデバイスおよびドライバーによって指定されているものであり、Adobe Premiere Pro で行った設定ではありません。詳しくは、使用する ASIO デバイスおよびドライバーのマニュアルを参照してください。

3 オーディオハードウェア設定ダイアログボックスで、「入力」タブを選択します。

4 有効にするデバイスの名前の横のチェックボックスをオンにします。

5 32 bit オーディオを録音する場合は「デバイス 32 bit 録音」をオンにします。

6 サンプルスライダーをドラッグしてバッファーのサイズを設定します。

7 「OK」をクリックします。

ビデオのレンダリング時のオーディオのレンダリング指定

Premiere Pro の初期設定でオーディオプレビューをレンダリングするかどうかを指定できます。レンダリングするには、シーケンス／ワークエリアでエフェクトをレンダリング、またはシーケンス／ワークエリア全体をレンダリングを選択します。オーディオプレビューをレンダリングすると再生のパフォーマンスが向上しますが、これらのコマンドを選択すると処理時間が長くなります。

1 編集／環境設定／一般（Windows）または Premiere Pro ／環境設定／一般（Mac OS）を選択します。

2 「ビデオのレンダリング時にオーディオをレンダリング」をオンまたはオフにします。

3 「OK」をクリックします。

プリロールおよびポストロールのデュレーションの指定

クリップとシーケンスのプレビューのプリロールとポストロールの長さは、環境設定ダイアログボックスの「一般」で設定できます。

注意：「プリロール」および「ポストロール」フィールドは、環境設定ダイアログボックスの「デバイスコントロール」ペインの「プリロール」設定とは異なります。「デバイスコントロール」ペインの「プリロール」設定は、VTR やビデオカメラなどの外部デバイスのコントロールに影響します。

1 編集／環境設定／一般（Windows）または Premiere Pro ／環境設定／一般（Mac OS）を選択します。

2 「プリロール」および「ポストロール」フィールドに、それぞれの秒数を入力します。

3 「OK」をクリックします。

関連項目

130 ページの「プリロールとポストロールのあるシーケンスまたはクリップの再生」

スクラッチディスクの指定によるシステムパフォーマンスの改善

プロジェクトを編集すると、プロジェクトに必要な様々なファイルがディスクに保存されていきます。Premiere Pro は、キャプチャしたビデオおよびオーディオファイル、最適化したオーディオファイル、手動で作成したプレビューファイルを保存します。Premiere Pro では、最適化したオーディオファイルとプレビューファイルを使用してパフォーマンスを最適化しています。そのため、リアルタイム編集、32 bit 浮動小数点精度での効率的な処理と出力が実現されています。

すべてのスクラッチディスク環境設定は、各プロジェクトとともに保存されます。プロジェクトごとに異なるスクラッチディスクの場所を選択できます。スクラッチディスクの場所が異なる別のプロジェクトを編集した後に、以前のプロジェクトを再度開こうとすると、以前のプロジェクトで選択したスクラッチディスクの場所でそのプロジェクトに属しているファイルが検索されます。

プロジェクトのプレビューファイルや最適化したオーディオファイルを削除した場合、プロジェクトを再度開いたときにそれらが自動的に再作成されます。

初期設定では、スクラッチディスクファイルはプロジェクトと同じ場所に格納されます。スクラッチディスクに必要な容量は、シーケンスが長くなったり、複雑になったりするほど大きくなります。最高のパフォーマンスを得ることができるように、メディアアセット専用のハードディスクを用意することをお勧めします。アセット用のディスクには、プロジェクトファイル、オペレーティングシステムファイルまたはアプリケーションファイルが保存されているディスク以外のディスクを使用してください。これにより、ほかのファイルにアクセスすることなく、メディアファイルにすばやくアクセスして再生することができます。プロジェクト／プロジェクト設定／スクラッチディスクコマンドを選択して、Premiere Pro のメディアファイル用のディスクを指定できます。新規プロジェクトの設定時には、スクラッチディスクを選択してください。

パフォーマンスの観点から言えば、各アセットタイプに別個のディスクを割り当てるのが最適ですが、同じディスク上のフォルダーを指定することもできます。スクラッチディスクの場所は、次の種類のファイルごとに個別に指定できます。

キャプチャしたビデオ ファイル／キャプチャを選択すると作成されるビデオファイルです。

ビデオファイルのプロジェクトを作成する前に、ビデオファイルをスクラッチディスクフォルダーに転送した場合は、キャプチャしたビデオのビデオファイルが含まれているフォルダーを指定します。

キャプチャしたオーディオ ファイル／キャプチャを選択したとき、またはオーディオミキサーを使用してナレーションを録音したときに作成されるオーディオファイルです。

ビデオプレビュー シーケンス／ワークエリア全体をレンダリングを選択したり、ムービーファイルを書き出したり、デバイスに書き出したりすると作成されるファイルです。プレビューエリアにエフェクトが含まれている場合、プレビューファイルではそのエフェクトが最終出力の画質でレンダリングされます。

オーディオプレビュー オーディオプレビューファイルは、次の場合に作成されます。

- シーケンス／ワークエリア全体をレンダリング
- クリップ／オーディオオプション／レンダリングして置き換えを選択する
- ムービーファイルに書き出す
- DV デバイスに書き出す

プレビューエリアにエフェクトが含まれている場合、プレビューファイルではそのエフェクトが最終出力の画質でレンダリングされます。

スクラッチディスクの指定

スクラッチディスクは、環境設定ダイアログボックスのスクラッチディスクペインで設定します。スクラッチディスクの設定を変更する前に、パスの右側のボックスに表示される値により、空きディスク容量を確認することができます。パスが長すぎて読めない場合は、ポインターをパス名の上に置くと、ツールヒントにフルパスが表示されます。

1 プロジェクト／プロジェクト設定／スクラッチディスクを選択します。

2 ダイアログボックスに表示されている各ファイルの種類ごとの場所を指定します。各ファイルの種類の名前（例えば、キャプチャしたビデオ）が付いたサブフォルダーが作成され、関連するファイルがそこに保存されます。メニューには、初期設定された 3 つの保存場所が表示されます。

マイドキュメント（Windows）または書類（Mac OS） マイドキュメントフォルダー（Windows）または書類フォルダー（Mac OS）にスクラッチファイルを格納します。

プロジェクトファイルと同じ プロジェクトファイルと同じフォルダーにスクラッチファイルを格納します。

カスタム 任意の場所を指定できます。「カスタム」を選択して「参照」をクリックし、利用可能なフォルダーを選択します。

スクラッチディスクのパフォーマンスの最適化

最適なパフォーマンスを確保するには、以下のガイドラインに従ってください。

- コンピューターで使用可能なハードディスクが 1 台だけの場合は、すべてのスクラッチディスクオプションを初期設定のまま使用することをお勧めします。
- スクラッチディスクを 1 台または複数台の別々のハードディスク上に設定します。Premiere Pro では、メディアの種類ごとに個別のスクラッチディスクを設定することができます。例えば、キャプチャしたビデオに 1 つのディスク、キャプチャしたオーディオにもう 1 のディスクを設定できます。
- Windows では、NTFS ファイル形式にフォーマットされたパーティションのみをスクラッチディスクとして指定します。Mac OS では、Mac OS Extended 用にフォーマットされたパーティションを使用します。ビデオの格納に FAT32 パーティションを使用することはお勧めしません。FAT32 パーティションは、大きなサイズのファイルをサポートしません。

  注意：NTFS ドライブを Mac OS で使用するためのサードパーティ製のツールがあります。Tuxera NTFS for Mac および Paragon NTFS for Mac を参照してください。

- Mac OS では、最適なパフォーマンスを得られるようにジャーナリングを無効にします。
- フッテージのキャプチャとスクラッチファイルの格納には、最も高速なハードディスクを指定します。オーディオプレビューファイルとプロジェクトファイルには、速度の遅いディスクを指定してもかまいません。
- コンピューターに接続されているディスクだけを指定します。ネットワーク上のハードディスクは一般に速度が遅いため、推奨できません。また、スクラッチディスクのファイルは常時アクセスされるため、リムーバブルメディアも使用しないように注意してください。スクラッチディスクのファイルはプロジェクトごとに保持され、プロジェクトを閉じても失われません。これらのファイルは、関連付けられているプロジェクトを開き直した際に再利用されます。スクラッチディスクのファイルをリムーバブルメディアに格納した場合、そのメディアがドライブから取り出されると、スクラッチディスクを使用できなくなります。
- 1 台のディスクをいくつかのパーティションに分割し、各パーティションをスクラッチディスクとして使用することができます。ただし、単一のドライブという仕組みがボトルネックになり、パフォーマンスは向上しません。最適なパフォーマンスを得るには、物理的に別のドライブにスクラッチディスク領域を設定します。
- 選択したコーデックがサポートしていれば、オーディオおよびビデオを別々のドライブにキャプチャできます（Premiere Pro のネイティブ DV および HDV キャプチャでは、オーディオとビデオを別々のドライブにキャプチャすることはサポートされていません）。新しいファイルの保存先を設定するには、編集／環境設定／スクラッチディスク（Windows）または Premiere Pro ／環境設定／スクラッチディスク（Mac OS）を選択します。初期設定を使用すると、Premiere Pro でキャプチャまたは作成されたすべてのファイルは、プロジェクトファイルと同じフォルダーに保存されます。

メディアキャッシュデータベースの移動またはクリーンアップ

Premiere Pro は、一部の形式のビデオとオーディオを読み込むときに、これらのアイテムのバージョンを処理およびキャッシュして、プレビューの生成時にすばやくアクセスできるようにします。読み込んだオーディオファイルはそれぞれ調整されて新しい .cfa ファイルになり、MPEG ファイルにはインデックスが追加されて新しい .mpgindex ファイルになります。メディアキャッシュによりビデオおよびオーディオアイテムをプレビューごとに再処理する必要がなくなるので、プレビューの処理速度は大いに改善されます。

注意：ファイルを最初に読み込んだ場合、メディアが処理されキャッシュが実行される間、速度が遅く感じる場合があります。

データベースには、キャッシュされたメディアファイルへのリンクが保持されます。このメディアキャッシュデータベースは、Adobe Media Encoder、After Effects、Premiere Pro、Encore および Soundbooth で共有されるので、これらのどのアプリケーションも同じキャッシュファイルを読み書きすることができます。いずれかのアプリケーションでデータベースの場所を変更すると、他のアプリケーションでの場所情報も更新されます。どのアプリケーションにも固有のキャッシュフォルダーがありますが、それらすべてを同一のデータベースが追跡します。

❖ 編集／環境設定／メディア（Windows）または Premiere Pro ／環境設定／メディア（Mac OS）を選択し、次のいずれかの操作を行います。

- メディアキャッシュまたはメディアキャッシュデータベースを移動するには、それぞれの参照ボタンをクリックします。
- 最適化されたファイルとインデックスファイルをキャッシュから削除して、それらのエントリをデータベースから削除するには、「クリーンアップ」をクリックします。このコマンドでは、ソースファイルがないフッテージアイテムに関連するファイルだけが削除されます。

重要：「クリーンアップ」ボタンをクリックする前に、現在使用しているソースメディアを含むストレージデバイスがコンピューターに接続されていることを確認してください。フッテージがあるストレージデバイスが接続されていなかったため、フッテージがないと見なされた場合、メディアキャッシュ内の関連するファイルが削除されます。その結果、後でこのフッテージを使用するときに、フッテージの再確認またはインデックスの再作成が必要になります。

「クリーンアップ」ボタンを使用してデータベースとキャッシュをクリーンにしても、ソースファイルがあるフッテージアイテムに関連するファイルは削除されません。最適化されたファイルとインデックスファイルを手動で削除するには、メディアキャッシュフォルダーに移動してファイルを削除します。

メモリの空き容量に合わせたレンダリングの最適化

初期設定では、Premiere Pro は最大 16 のプロセッサーを利用してビデオのレンダリングを行います。高解像度のソースビデオや静止画を含むシーケンスなどでは、複数フレームで同時にレンダリングを行う際に、大量のメモリが必要になることがあります。このようなシーケンスにより、Premiere Pro はレンダリングを中止し、メモリ不足の警告を通知することがあります。このような場合、環境設定で「レンダリングの最適化」を「パフォーマンス」から「メモリ」に変更することで、メモリの空き容量を最大化できます。レンダリング実行時にメモリの最適化が必要ではなくなったら、設定を「パフォーマンス」に戻します。

1 編集／環境設定を選択し、環境設定ダイアログボックスで「メモリ」を選択します。
2 「レンダリングの最適化」の横にあるポップアップメニューから「メモリ」を選択します。
3 「OK」をクリックし、Premiere Pro を終了してプロジェクトを再起動して、変更した環境設定を反映させます。

関連項目

19 ページの「メモリの環境設定」

209 ページの「ビデオのレンダリング時のオーディオのレンダリング」

第 4 章：プロジェクトの設定

プロジェクトの作成と変更

プロジェクトファイルには、キャプチャ、トランジション、オーディオのミキシングについての設定など、シーケンスやアセットに関する情報が含まれています。また、プロジェクトファイルには、トリミングしたクリップのインポイントとアウトポイントやエフェクトのパラメーターなど、すべての編集作業のデータも含まれています。Premiere Pro では、新規プロジェクトを開始するたびに、ハードディスク上にフォルダーが作成されます。初期設定では、キャプチャしたファイル、自動的に作成されるプレビューファイルや、最適化したオーディオファイル、およびプロジェクトファイルそのものも、このフォルダーに保存されます。

プロジェクトを作成すると、Premiere Pro によって自動的にプロジェクトファイルが作成されます。このファイルには、プロジェクトの各シーケンスで選択した設定、アセットに関する重要なデータ、編集データ、エフェクト、プロジェクトで使用されるその他の情報などが格納されます。

Premiere Pro では、ビデオ、オーディオ、静止画ファイルは、プロジェクトファイルに格納されません。各ファイル（クリップ）を読み込んだ時点でのファイル名とファイルの場所に基づいて、参照情報だけが格納されます。後でソースファイルの移動、名前の変更または削除を行うと、次回プロジェクトを開いたときに、そのソースファイルを見つけることができなくなります。このような場合は、「ファイル「XXXX」はどこにありますか ?」というダイアログボックスが表示されます。

初期設定では、すべてのプロジェクトに 1 つのプロジェクトパネルがあります。プロジェクトパネルは、プロジェクトで使用するすべてのクリップの格納場所として機能します。プロジェクトのメディアとシーケンスは、プロジェクトパネルのビンを使用して整理できます。

1 つのプロジェクトで複数のシーケンスを使用することができ、1 つのプロジェクト内のシーケンスの設定はそれぞれ異なっていてもかまいません。1 つのプロジェクトの中で、各セグメントを別個のシーケンスとして編集し、それらをネストさせて長いシーケンスにし、個々のセグメントを 1 つの完成したプログラムとしてまとめることができます。同様に、シーケンスの複数のバリエーションを同じプロジェクトに個別のシーケンスとして保存することもできます。

注意：同じビデオプログラムで複数のバージョンを作成する場合、プロジェクトのコピーを作成する必要はありません。プロジェクトファイル内で新規シーケンスを作成するか、またはシーケンスを複製します。

関連項目

145 ページの「シーケンスのプリセットおよび設定」

www.adobe.com/go/learn_dv_primer_dvbasics_jp

プロジェクトの作成

プロジェクトには複数のシーケンスが含まれており、シーケンスごとに異なる設定を指定することができます。Premiere Pro では、新しいプロジェクトが作成されるたびに、最初のシーケンスの設定を指定するダイアログボックスが表示されます。シーケンスを含まないプロジェクトを作成する場合は、この手順はキャンセルできます。

1 （オプション）デバイスからビデオをキャプチャする場合は、IEEE 1394 または SDI 接続を使用してデバイスをコンピューターに接続してから、デバイスの電源を入れて、次のいずれかの操作を行います。

- カメラの場合は、「VTR」や「ビデオ」と記載されている再生モードに設定します。
- デッキの場合は、出力が正しく設定されていることを確認します。

注意：カメラを「カメラ」または「ムービー」と記載されている録画モードに設定しないでください。

2 Premiere Pro の起動時に表示される初期画面で「新規プロジェクト」を選択するか、アプリケーションを開いてからファイル／新規／プロジェクトを選択します。

3 プロジェクトファイルを保存する場所を参照し、プロジェクトの名前を入力して、「OK」をクリックします。

注意：保存にはできるだけ、後で変更する必要がない場所と名前を選択してください。初期設定では、プロジェクトを保存しているフォルダーに、レンダリングしたプレビュー、最適化したオーディオ、キャプチャしたオーディオとビデオも保存されます。後でプロジェクトファイルを移動すると、それに関連付けられているファイルも移動しなければならなくなります。

4 次のいずれかの操作を行います。

- プロジェクトの最初のシーケンスに対して、プリセットを選択するか設定をカスタマイズします。詳しくは、144 ページの「シーケンスの作成」を参照してください。設定したら、「OK」をクリックします。
- シーケンスを含まないプロジェクトを作成するには、「キャンセル」をクリックします。

5 （オプション）各種ファイルの保存先を変更する場合は、スクラッチディスクの場所を指定します。詳しくは、47 ページの「スクラッチディスクの指定によるシステムパフォーマンスの改善」を参照してください。

注意：Premiere Pro では、SD（スタンダードデフィニション）だけでなく、8 bit/ チャンネル以上のフッテージや、HD（ハイデフィニション）のフッテージもサポートしています。

関連項目

144 ページの「シーケンスの作成」

プロジェクト設定の確認

すべてのプロジェクト設定はプロジェクト全体に適用され、そのほとんどはプロジェクトを作成した後では変更できません。

プロジェクトを開始した後では、ごく一部の設定しか変更できませんが、プロジェクト設定の内容を確認することはできます。これらの設定にアクセスするにはプロジェクト設定ダイアログボックスを使用します。

1 プロジェクト／プロジェクト設定／一般、またはプロジェクト／プロジェクト設定／スクラッチディスクを選択します。

2 必要に応じて、設定を表示または変更します。

3 「OK」をクリックします。

プロジェクト設定ダイアログボックス

一般

タイトルセーフエリア タイトルのセーフエリアとして使用するフレームエッジの量を指定します。これにより、テレビのオーバースキャンによってタイトルが画面からはみ出すことはありません。ソースモニターまたはプログラムモニターでセーフマージンボタンをクリックすると表示される十字マーク付きの長方形は、タイトルセーフエリアを示します。一般に、タイトルには、アクションよりも広いセーフゾーンが必要とされます。

アクションセーフエリア アクションのセーフエリアとして使用するフレームエッジの量を指定します。これにより、テレビのオーバースキャンによってアクションが画面からはみ出すことはありません。ソースモニターまたはプログラムモニターでセーフマージンボタンをクリックすると表示される長方形は、アクションセーフエリアを示します。

表示形式（ビデオおよびオーディオ）ビデオおよびオーディオの表示形式について詳しくは、145 ページの「シーケンスのプリセットおよび設定」にある「一般設定」のエントリを参照してください。

キャプチャ形式 キャプチャ形式の設定について詳しくは、79 ページの「キャプチャ形式の設定、環境設定およびトラック」を参照してください。

スクラッチディスク

スクラッチディスクの指定について詳しくは、47 ページの「スクラッチディスクの指定によるシステムパフォーマンスの改善」を参照してください。

プロジェクトの表示

Windows 版の Premiere Pro では、以前のバージョンの Premiere Pro または Adobe Premiere 6.x で作成されたプロジェクトファイルを開くことができます。プロジェクトは一度に 1 つだけ開くことができます。あるプロジェクトのコンテンツを別のプロジェクトにコピーするには、「読み込み」コマンドを使用します。

プロジェクトのコピーを Premiere Pro 自動保存フォルダーに自動的に保存するには、「自動保存」コマンドを使用します。

プロジェクトの作業中に、ファイルが見つからなくなることがあります。見つからないファイルをプレースホルダーとしてオフラインファイルに置き換えれば、作業を続けることができます。編集作業そのものはオフラインファイルを利用して行えますが、ムービーをレンダリングする前にオリジナルのファイルをオンラインに戻す必要があります。

プロジェクトを開いた後でファイルをオンラインに戻すには、「メディアをリンク」コマンドを使用します。プロジェクトを一度閉じてから開き直さなくても作業を続けることができます。

1 ファイル／プロジェクトを開くを選択します。

2 プロジェクトファイルを参照して選択します。

3 「開く」を選択します。

4 「ファイル「XXXX」はどこにありますか？」ダイアログボックスが表示された場合は、ファイルを指定するか、「ファイル「XXXX」はどこにありますか？」ダイアログボックスで次のいずれかを選択します。

「検索」ボタン Windows エクスプローラー（Windows）または Finder（Mac OS）の検索機能が起動されます。

プロジェクトとアセットを別のコンピューターに移動する場合は、プロジェクトファイルに指定されているファイルパスを編集すると、Premiere Pro が関連プロジェクトファイルを自動的に見つけられるようになります。PRPROJ ファイルを、テキストエディターまたは Dreamweaver などの XML エディターで開きます。プロジェクトが以前のコンピューターで使用していたファイルパスの指定箇所を検索します。指定箇所を新しいコンピューター上のファイルパスに置き換えます。

「スキップ」ボタン セッションがアクティブな間、見つからないファイルを一時的にオフラインクリップに置き換えます。プロジェクトを開き直すと、ファイルを探すか、再度スキップするかを問い合わせるダイアログボックスが表示されます。

「すべてスキップ」ボタン 「スキップ」オプションと同様に、「すべてスキップ」オプションでは、見つからないすべてのファイルを一時的なオフラインファイルに置き換えます。

重要：「スキップ」および「すべてスキップ」は、プロジェクト内でそのファイルが使用されているすべてのインスタンスを作成し直す場合にだけ選択します。その時点で見つからなくても、プロジェクトにファイルを残しておく場合は、代わりに「オフライン」を使用します。

「プレビューをスキップ」ボタン プロジェクトでレンダリング済みのプレビューファイルが検索されないようにします。これにより、プロジェクトの読み込みが速くなりますが、再生パフォーマンスを向上させるためにシーケンスの一部のレンダリングが必要になることがあります。

「オフライン」ボタン 見つからないファイルをオフラインクリップ（プロジェクト全体の見つからないファイルへのすべての参照を保持するプレースホルダー）で置き換えます。「スキップ」オプションで作成された一時的なオフラインクリップとは異なり、「オフライン」オプションで生成されたオフラインクリップは、セッションが変わっても持続されます。そのため、プロジェクトを開くたびに見つからないファイルを探す必要はありません。

「すべてオフライン」ボタン 「オフライン」オプションと同様に、「すべてオフライン」オプションでは、見つからないすべてのファイルを永続的なオフラインファイルに置き換えます。

注意：Premiere Pro プロジェクトでソースファイルをクリップとして使用している場合は、クリップがデバイスコントロールを使用してキャプチャされたもので、再度キャプチャする予定がある場合を除きソースファイルを削除しないでください。ソースファイルは、最終的なムービーが完成した後に削除することができます。

関連項目

72 ページの「以前のバージョンの Premiere Pro プロジェクトの読み込み」

72 ページの「シーケンス、クリップリスト、ライブラリ、コンポジションの読み込み」

プロジェクトファイルの削除

1 Windows エクスプローラー（Windows）または Finder （Mac OS）で、Premiere Pro プロジェクトファイルを参照して選択します。プロジェクトファイルには .prproj というファイル拡張子が付いています。

2 Delete キーを押します。

別のコンピューターへのプロジェクトの移動

別のコンピューターへプロジェクトを移動し、編集を続行するには、プロジェクトファイルとプロジェクトのすべてのアセットのコピーを移動する必要があります。Premiere Pro がアセットのファイルを見つけて、プロジェクト内のクリップに自動的に再リンクできるように、アセットのファイル名とフォルダーの場所は維持される必要があります。

また、元のコンピューターでプロジェクトに使用したコーデックが、2 台目のコンピューターでも同様にインストールされていることを確認します。プロジェクトとそのアセットを別のコンピューターに移動する方法について詳しくは、55 ページの「プロジェクトのトリミングまたはすべてコピー」を参照してください。

関連項目

27 ページの「プラットフォーム間のワークフロー」

55 ページの「プロジェクトのトリミングまたはすべてコピー」

バックアップ

Premiere Pro プロジェクトマネージャーを使用することにより、プロジェクトの保存容量を削減したり、プロジェクトに関連するファイルを整理統合して、ワークフローの効率化を図ることができます。

プロジェクトマネージャーを使用して、トリミングしたプロジェクトを選択して書き出すと、シーケンスで使用しているクリップだけを集めて書き出すことができます。また、トリミングしたプロジェクトに含めるシーケンスを指定できます。すべてのシーケンスを含める必要はありません。トリミングしたプロジェクトは、標準の Premiere Pro プロジェクトファイル形式（.prproj）で独立したファイルとして保存されます。

トリミングされたプロジェクトでは、オフラインクリップなどの、シーケンスで使用しているフッテージアイテム部分だけをプロジェクトが参照するようにファイル参照が変更されます。ソースメディアファイルの関連する部分をコピーして、トリミングされたプロジェクトのソースファイルとして機能するように指定することも、トリミングされたプロジェクトにフッテージアイテムがオフライン状態で表示され、ビデオテープからキャプチャできるように指定することもできます（後者の方法は、編集で使用した低品質フッテージを書き出し用の高品質フッテージで置き換えるオフライン／オンライン編集ワークフローを行う場合に便利です）。どちらの方法でも、プロジェクトのシーケンスを作成および書き出すのに必要なメディアだけが使用されるようになるため、保存容量を節約できます。オリジナルのソースメディアは、バックアップを作成するか削除します。

またプロジェクトマネージャーは、プロジェクトを整理統合、つまりプロジェクトを収集するのにも役立ちます。ファイルの収集機能を実行すると、現在のプロジェクトと関連するすべてのメディアファイルがコピーされ、一カ所にまとめられます。この機能を使用して、さまざまな場所に保存されているプロジェクトのソースメディアファイルを一カ所にまとめて、プロジェクトの共有やバックアップの準備を整えておくことができます。

トリミングされたプロジェクトとソースファイルを作成する際には、次のことを考慮してください。プロジェクトマネージャーは、シーケンスで使用されているソースフッテージ部分だけをコピーします。ただし、新しいフッテージに含める余分なフレーム（「予備フレーム」）の数を指定して、トリミングされたプロジェクトでも多少の編集作業を行えるようにすることもできます。新しいフッテージには、最初にキャプチャされたフッテージのタイムコードやリール番号が保持されています。1 つまたは複数のサブクリップが別のサブクリップとフレームを共有している場合、プロジェクトマネージャーは、共有フレームだけを含んだフッテージファイルを作成します。また、オリジナルのプロジェクトで使用されている静止画シーケンスもコピーします。静止画、タイトル、カラーバーやカウントダウンマークなどの生成したフッテージも保持されますが、トリミングは行われません。オフラインクリップはトリミングされます。

プロジェクトをトリミングまたは収集する際には、オリジナルのプロジェクトに含まれている未使用のクリップを新しいプロジェクトで保持するかどうかを指定できます。

プロジェクトマネージャーでは、マルチカメラシーケンス用のソースフッテージはトリミングされません。ネスト化したシーケンスにはすべてのソースフッテージが格納されているため、そのソースフッテージはトリミングされません。

プロジェクトマネージャーでは、一部のエフェクトはトリミングされたプロジェクトに移行されません。ソースプロジェクトを破棄する前に、トリミングされたプロジェクトを慎重に確認してください。

注意：プロジェクトマネージャーは、トリミングされたクリップのインポイントおよびアウトポイントの外側にあるエフェクトキーフレームとクリップマーカーを保持します。

プロジェクトのトリミングまたはすべてコピー

1 プロジェクト／プロジェクトマネージャーを選択します。

2 プロジェクトマネージャーウィンドウの「ソース」ペインで、トリミングしたプロジェクトに含める各シーケンスの横のチェックボックスをオンにします。すべてのチェックボックスをオンにするには、Shift キーを押しながら任意のチェックボックスをクリックします。

3 以下のいずれかを選択します。

トリミングしたプロジェクトの新規作成 選択したシーケンスで使用されているフッテージだけを参照する、現在のプロジェクトの新しいバージョンを作成する場合に選択します。

ファイルをコピーして収集 選択したシーケンスで使用したフッテージをコピーして整理統合する場合に選択します。

注意：プロジェクトマネージャーは、Adobe Premiere Pro プロジェクトに動的にリンクする After Effects コンポジションのコピーや収集は行いませんが、トリミングしたプロジェクトの Dynamic Link クリップをオフラインクリップとして保存します。

4 必要に応じて、次のオプションを選択します。

注意：使用可能なオプションは、前の手順で選択したオプションによって異なります。

未使用のクリップを除外 元のプロジェクトで使用しなかったメディアを含めない、またはコピーしないように指定します。

オフラインにする 後で再キャプチャする可能性のあるフッテージを「オフライン」と示すように指定します。このオプションを選択すると、迅速なバッチキャプチャが行えるように、リール名とタイムコードが保持されます。元のプロジェクトで低解像度のフッテージを使用していたり、プロジェクトをバックアップする場合に選択すると特に便利です。このオプションは、「トリミングしたプロジェクトの新規作成」を選択した場合にだけ指定できます。このオプションを選択しても MXF ファイルには影響ありません。リール名は空のままであり、またこのメディアはバッチ再キャプチャでは再キャプチャできないからです。

注意：トリミングしたプロジェクトからオフラインクリップを使用してフッテージを再キャプチャした場合、現在のシーケンス設定と一致しないソースクリップは、現在のシーケンス設定ではなく、元の設定で再キャプチャされます。この動作を変更するには、バッチキャプチャダイアログボックスで「クリップ設定を上書き」をクリックし、キャプチャしたすべてのクリップに使用する設定を指定します。ただし、このオプションは、DV フッテージのキャプチャではほとんど使用しません。

予備フレームを含める トリミングした各クリップのインポイントの前とアウトポイントの後に保持するビデオフレームの数を指定します。例えば、30 という値を指定すると、インポイントの前に 30 フレーム、アウトポイントの後ろに 30 フレームが保持されます。予備フレームを含めることで、新しいプロジェクトの編集にちょっとした調整を加えることができます。

プレビューファイルを含める このオプションを選択すると、元のプロジェクトでレンダリングしたエフェクトが新しいプロジェクトでもレンダリングされた状態で保持されます。選択しなかった場合、新しいプロジェクトに必要なディスク容量は少なくなりますが、エフェクトはレンダリングされません。このオプションは、「ファイルをコピーして収集」を選択した場合にだけ指定できます。

最適化したオーディオファイルを含める 元のプロジェクトで最適化したオーディオが、新しいプロジェクトでも最適化された状態を保つようにします。このオプションを選択しなければ、新しいプロジェクトに必要なディスク容量は少なくなりますが、プロジェクトを開いたときに Premiere Pro によって再びオーディオが最適化されます。このオプションは、「ファイルをコピーして収集」を選択した場合にだけ指定できます。

クリップ名に合わせて実際のファイル名を変更 コピーしたフッテージファイルの名前をキャプチャ時に作成したクリップの名前に変更します。プロジェクトウィンドウからキャプチャしたクリップの名前を変更して、コピーしたフッテージにも同じ名前を付ける場合、このオプションを選択します（読み込んだキャプチャファイル、特にシーン検出を使用したキャプチャファイルの名前が分かりやすくなければ、プロジェクトウィンドウで変更できます）。このオプションでは、実際にキャプチャしたフッテージのファイル名が、プロジェクトウィンドウの新しい名前を反映して更新されるため、フッテージファイルの整理が非常に簡単になります。MXF ファイルについてこのオプションを選択しても、そのファイルの XML 内の User Clip Name は変わりませんが、トリミングされたプロジェクト用にコピーされたクリップのファイル名は、プロジェクトパネルに表示されるクリップ名と合わせるために変更されます。

注意：キャプチャしたクリップの名前を変更してから「オフラインにする」オプションを選択すると、その後でコピーしたプロジェクトは、新しい名前ではなく、元のファイル名を保持して表示されます。

プロジェクトの保存先 指定したファイルの保存先を指定します。初期設定で指定されている以外の場所を保存先にする場合は「参照」をクリックします。トリミングされたプロジェクトを作成すると、「トリミング _[プロジェクト名]」という名前のフォルダーが作成され、トリミングされたプロジェクトと、指定したその他のファイル（トリミングされたフッテージファイルなど）がそのフォルダーに保存されます。プロジェクトをコピーする場合は、「コピー _[プロジェクト名]」という名前のフォルダーが作成され、プロジェクト、フッテージファイル、および指定したその他のファイルがそのフォルダーにコピーされます。

注意：トリミングしているプロジェクトと同じ名前のフォルダーが既に存在する場合、プロジェクトマネージャーは、名前に番号を追加します。例えば、同名の連続プロジェクトには、「_001、_002、_003、_004、....」などの番号が追加されます。

ディスク容量 現在のプロジェクトファイルのサイズとトリミングしたファイルまたはコピーしたファイルの予測サイズを比較して表示します。「計算」をクリックすると、予測サイズが更新されます。

5 「OK」をクリックします。

プロジェクトをトリミングするとき、またはファイルをコピーあるいは収集するとき、プロジェクトマネージャーは、P2 ソースから取得されたメディアファイルについては、P2 準拠の MXF ファイル構造を作成しません。

第 5 章：読み込み、転送、キャプチャ、デジタイズ

ファイルの転送と読み込み

読み込みでサポートされているファイル形式

重要：一部の機能は、フルバージョンの Premiere Pro のみに付属するサードパーティ製ソフトウェアコンポーネントに依存しており、Premiere Pro CS5 の体験版では使用できません。体験版では、AVC-Intra、AVCHD、HDV、MPEG-2、MPEG-2 DVD、MPEG-2 Blu-ray、XDCAM など、一部の形式の読み込みと書き出しはサポートされていません。Adobe Premiere Pro CS5.5 の試用版には、Adobe Premiere Pro CS5 に適用されている制限がありません。アクティベートされた Premiere Pro CS5.5 のフルバージョンに含まれているシーケンスプリセット、編集モード、エンコーダーおよびデコーダーがすべて含まれています。ただし、Premiere Pro CS5.5 の体験版をダウンロードしても、タイトルテンプレートまたは英語以外の音声認識辞書（音声分析モード）をダウンロードすることはできません。これらはソフトウェアの購入後にダウンロードできるようになります。Premiere Pro ソフトウェアの体験版の制限事項の詳しい一覧については、アドビ システムズ社の Web サイトを参照してください。Premiere Pro CS5.5 の体験版について詳しくは、このビデオを参照してください。

Premiere Pro では、多くのビデオ形式やオーディオ形式を読み込むことができます。プラグインソフトウェアモジュールによってファイル形式がサポートされます。これらのソフトウェアモジュールのほとんどは、Premiere Pro とともに自動的にインストールされます。

MOV、AVI、MXF、FLV、F4V などの一部のファイル拡張子は、特定のオーディオ、ビデオまたは画像データ形式ではなく、コンテナファイル形式を表します。コンテナファイルは、さまざまな圧縮設定およびエンコード設定でエンコードしたデータを含むことができます。Premiere Pro はこれらのコンテナファイルを読み込むことができますが、それらに含まれているデータを読み込むことができるかどうかは、インストールされているコーデック（特にデコーダー）によって決まります。

追加のコーデックをインストールすることで、それに対応するファイルタイプを Premiere Pro で読み込めるようになります。多くのコーデックがオペレーティングシステム（Windows または Mac OS）にインストールする必要があり、QuickTime または Video for Windows 形式の内部コンポーネントとして機能する必要があります。特定のデバイスまたはアプリケーションによって作成されるファイル用のコーデックについて詳しくは、ハードウェアまたはソフトウェアの製造元にお問い合わせください。

Premiere Pro では、以下に挙げられた形式のファイルを読み込むことができます。これらのファイルを読み取るには、特定のファイルを生成するのに使用するコーデックをローカルにインストールします。

読み込むビデオファイルおよび静止画ファイルは、許容される最大サイズ以下である必要があります。Premiere Pro での最大サイズについて詳しくは、Premiere Pro work area のブログを参照してください。

P2、RED、XDCAM、AVCCAM および DSLR の各カメラとフッテージのワークフローガイドについては、アドビ システムズ社の Web サイトを参照してください。

ProVideo Coalition Web サイトでは、Colin Brougham が Premiere Pro による非テープ方式のメディアを（トランスコーディングなしで）そのまま扱う手順をこの記事とビデオシリーズで紹介しています。

Premiere Pro CS5.5 での RED（R3D）デジタルシネマおよび Canon XF に関する機能強化について詳しくは、Premiere Pro work area ブログの投稿を参照してください。

サポートされているビデオおよびアニメーションファイルの形式

- 3GP、3G2
- ASF（Netshow、Windows のみ）
- AVI（DV-AVI、Microsoft AVI Type 1 および Type 2）
- DV（RAW DV Stream、QuickTime 形式）
- FLV と F4V

  注意：Premiere Pro CS5 は、On2 VP6 ビデオコーデックを使用してエンコードしたビデオが含まれた FLV ファイルを読み込めますが、Sorenson Spark ビデオコーデックを使用してエンコードしたビデオが含まれた FLV ファイルは読み込めません。この場合は、サポートされていない形式の場合と同様、Premiere Pro が読み込むことができる形式にファイルをトランスコードしてください。

- GIF（アニメーション GIF）
- M1V（MPEG1 ビデオファイル）
- M2T（Sony HDV）
- M2TS（Blu-ray BDAV MPEG2 Transport Stream、AVCHD）
- M4V（MPEG4 ビデオファイル）
- MOV（QuickTime ムービー、Windows では QuickTime Player が必要）
- MP4（QuickTime ムービー、XDCAM EX）
- MPEG、MPE、MPG（MPEG1、MPEG2）、M2V（DVD-compliant MPEG2）
- MTS（AVCHD）
- MXF（Media eXchange Format、P2 ムービー（DV、DVCPRO、DVCPRO 50、DVCPRO HD、AVC-Intra のビデオで、MXF の一種である Panasonic の Op-Atom 形式）、XDCAM HD ムービー、Sony XDCAM HD 50（4:2:2）、Avid MXF ムービー）、ネイティブ Canon XF（Premiere Pro CS5.5 の新機能）

  注意：Premiere Pro CS5.5 では、ネイティブ Canon XF ファイルをメディアブラウザーでプレビューできます。メタデータの使用もサポートされています。

- R3D（RED カメラ）
  - Premiere Pro CS5 では、RED（R3D）ファイルの読み込みソフトウェアの更新がありました。この更新は、RED カメラの Mysterium-X センサーと新しいカラーサイエンスに関連するものです。詳しくは、Premiere Pro work area ブログを参照してください。
  - Premiere Pro CS5（5.0.2）では、RED（R3D）フッテージ用の更新と 新しい REDCODE プラグインのリリースがありました。詳しくは、Premiere Pro work area ブログを参照してください。
  - Adobe Premiere Pro CS5.5 には、RED デジタルシネマ（R3D）ファイルのソース設定に対する機能の追加と強化が盛り込まれています。例えば、新しいカラーサイエンス（REDcolor2、REDgamma2、REDlogFilm など）がサポートされたり、カーブや階調の調整 UI が使いやすくなっています。RED（R3D）フッテージ関連の新しい機能や変更のある機能の概要や、Premiere Pro CS5（5.0.2）で更新された RMD および Red Rocket カードのサポートなどの機能向上について詳しくは、Video2Brain のビデオを参照してください。
  - また、アドビでは高度な RED 読み込みソフトウェアのプレビュー版をリリースしています。このプレビュー版には、RED EPIC フッテージのサポートをはじめ、以下の機能が追加されています。
    - R3D メタデータに含まれるカメラの方向のフラグに基づいてフッテージを回転および反転する機能
    - R3D ソース設定ダイアログボックスでのエコーポートのサポート。これにより、RED プレビューを外部モニターに出力できます
    - 大型モニターに表示された RED R3D ソース設定ダイアログボックスのサイズの大型化

- HDR トラック選択と HDR 描画のサポート
- SWF

  注意：SWF ファイルをアルファチャンネルとともに読み込むことができます。オーディオは保持されません。インタラクティブな内容とスクリプトによるアニメーションは保持されません。最上位のメインムービー内でキーフレームで定義されているアニメーションは保持されます。

- VOB
- WMV（Windows Media、Windows のみ）

注意：Type 1 AVI クリップをプレビュー可能にするには、レンダリングする必要があります。Type 1 AVI クリップをレンダリングするには、DV プロジェクト内のシーケンスに追加し、プレビューします。

サポートされているオーディオファイル形式

- AAC
- AC3（5.1 サラウンドを含む）
- AIFF、AIF
- ASND（Adobe Sound Document）
- AVI（Video for Windows）
- BWF（Broadcast WAVE 形式、Premiere Pro CS5（5.0.2）以降）
- M4A (MPEG-4 オーディオ)
- MP3（MP3 オーディオ）
- MPEG、MPG（MPEG ムービー）
- MOV（QuickTime - QuickTime Player が必要）
- MXF（Media eXchange Format、P2 ムービー（DV、DVCPRO、DVCPRO 50、DVCPRO HD、AVC-Intra のビデオで、MXF の一種である Panasonic の Op-Atom 形式)、XDCAM HD ムービー、Sony XDCAM HD 50（4:2:2)、Avid MXF ムービー）
- WMA（Windows Media Audio、Windows のみ）
- WAV（Windows Waveform）

サポートされている静止画および静止画シーケンスファイル形式

Premiere Pro は 8bpc（4 バイト / ピクセル）および 16bpc（8 バイト / ピクセル）静止画ファイルをサポートします。

- AI、EPS
- （BMP、DIB、RLE）
- DPX
- EPS
- GIF
- ICO（アイコンファイル）（Windows のみ）
- （JPE、JPG、JPEG、JFIF）
- PICT
- PNG
- PSD

- PSQ（Adobe Premiere 6 ストーリーボード）
- PTL、PRTL（Adobe Premiere タイトル）
- （TGA、ICB、VDA、VST）
- TIF

サポートされているビデオプロジェクトファイル形式

- AAF（Advanced Authoring Format）
- AEP、AEPX（After Effects プロジェクト）
- CSV、PBL、TXT、TAB（バッチリスト）
- EDL（CMX3600 EDL）
- PLB（Adobe Premiere 6.x ビン）（Windows のみ）
- PREL（Adobe Premiere Elements プロジェクト）（Windows のみ）
- PRPROJ（Premiere Pro プロジェクト）
- PSQ（Adobe Premiere 6.x ストーリーボード）（Windows のみ）
- XML（FCP XML）

関連項目

148 ページの「シーケンスのプリセットの選択」

Premiere Pro のキャプチャおよび編集オプション

ファイルの転送について

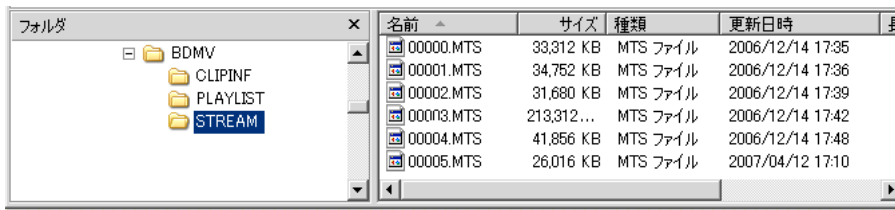
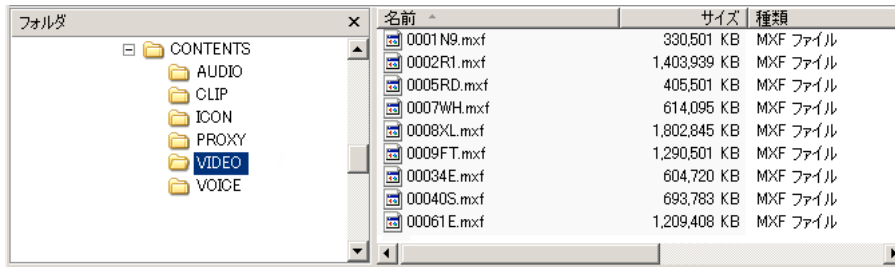
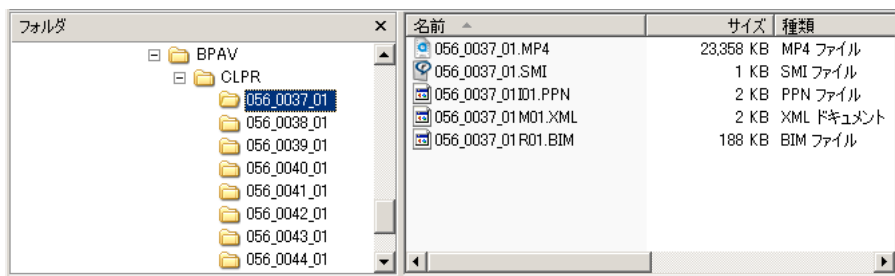
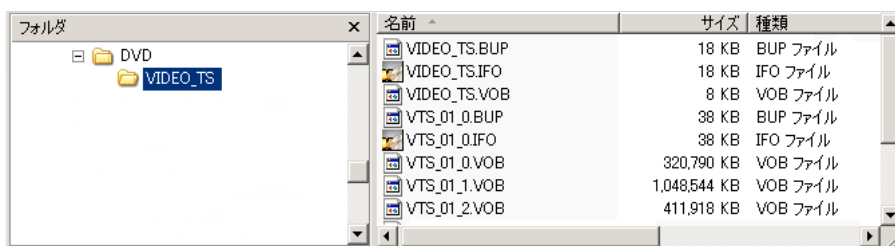
別のコンピューターからのプロジェクトの転送

After Effects プロジェクトファイル、Premiere Pro プロジェクトファイル、Final Cut Pro プロジェクトファイルなどのプロジェクトファイルを、あるコンピューターから別のコンピューター（これらのプロジェクトファイルを Premiere Pro に読み込むコンピューター）に転送する場合は、プロジェクトファイルに関連付けられているすべてのアセットを転送してください。また、プロジェクトファイルとそれらに関連付けられているアセットは、元のコンピューターと同じ名前および フォルダー構造のフィルダーに保存してください。

ファイルベースのメディアからのアセットの転送

P2 カード、XDCAM カートリッジ、SxS カード、DVD などのファイルベースのメディア上のアセットを編集することができます。ただし、Premiere Pro では、あらかじめアセットをローカルハードディスクに転送するほうが処理時間は短くなります。Windows エクスプローラー（Windows）または Finder（Mac OS）を使用して、ファイルベースの取得メディアからファイルを転送します。次に、ハードディスク上のファイルを Premiere Pro プロジェクトに読み込みます。

ファイルベースのメディアからハードディスクにファイルを転送する場合は、関連するすべてのファイルが含まれている フォルダーとそのサブフォルダーを転送し、フォルダー構造を同じ状態に保ちます。例えば、AVCHD ファイルベースのメディアからファイルを転送する場合は、BDMV フォルダーとそのすべての内容を転送します。DVCPRO HD メディアからファイルを転送する場合は、CONTENTS フォルダーとそのすべての内容を転送します。XDCAM EX メディアから ファイルを転送する場合は、BPAV フォルダーとそのすべての内容を転送します。DVD からファイルを転送する場合は、VIDEO_TS フォルダーのすべての内容（存在する場合）と AUDIO_TS フォルダーのすべての内容を転送します。

ファイルベースのメディアのビデオファイルは、プロジェクトのスクラッチディスクの設定で指定した、キャプチャしたビデオ用のフォルダーと同じフォルダーに転送します。

AVCHD アセットのフォルダー構造

DVCPRO HD アセットのフォルダー構造

XDCAM EX アセットのフォルダー構造

DVD ビデオアセットのフォルダー構造

関連項目

47 ページの「スクラッチディスクの指定によるシステムパフォーマンスの改善」

62 ページの「メディアブラウザーでのファイルの読み込み」

ファイルの読み込みについて

Premiere Pro にアセットを読み込む方法を説明したビデオについては、アドビ システムズ社の Web サイトを参照してください

読み込みはキャプチャとは異なります。「読み込み」コマンドを使用して、ハードディスクや接続されているその他のストレージデバイス上に保存されているファイルをプロジェクトに取り込むことができます。ファイルを読み込むと、Premiere Pro プロジェクトで使用できるようになります。Premiere Pro では、様々な種類のビデオ、静止画およびオーディオを読み込むことができます。さらに、Premiere Pro プロジェクトを After Effects から書き出して、Premiere Pro に読み込むことができます。

Premiere Pro プロジェクトには、様々なファイル形式のビデオ、オーディオおよび静止画ファイルを読み込むことができます。ファイルは 1 つずつ読み込むか、複数のファイルやファイルのフォルダー全体を一度に読み込むことができます。フレームサイズは 16 メガピクセルを超えてはいけません。

クリップの作成に使用するソフトウェアでピクセル単位の指定ができない場合は、ポイント単位で指定します。

Premiere Pro では、メディアブラウザーまたは読み込みコマンドを使用してファイルを読み込めます。Adobe Bridge 上のファイルを Premiere Pro に配置することもできます。

Premiere Pro では、特定のタイプのファイルにインデックスを付け、その他のファイルを読み込んだ後でトランスコードします。これらの種類のファイルは、これらの処理が完了するまで完全に編集することはできません。完全にインデックス付けまたはトランスコードが完了するまで、クリップのファイル名はプロジェクトパネルに斜体で表示されます。

Premiere Pro がネイティブサポートしていない種類のファイルを読み込むには、適切なキャプチャカードまたはサードパーティ製プラグインソフトウェアをインストールします。詳しくは、インストールされているカードまたはプラグインのマニュアルを参照してください。

ファイルやフォルダーを Windows エクスプローラ（Windows）または Finder（Mac OS）からプロジェクトパネルにドラッグして読み込むこともできます。Windows Vista では、ユーザーアカウント制御（UAC）がアクティブな場合、Windows エクスプローラなどのプログラムから管理者モードで実行されているプログラムへのドラッグアンドドロップが無効になります。プラグインのアクティブ化、特殊なディスクアクセスおよびネットワークアクセス許可には、Premiere Pro を管理者モードで実行します。Premiere Pro を管理者モードで実行しながらドラッグアンドドロップを有効にするには、UAC を無効にします。Windows のコントロールパネルで、「ユーザーアカウント」を選択します。選択したユーザーの UAC を無効にします。

関連項目

62 ページの「メディアブラウザーでのファイルの読み込み」

78 ページの「キャプチャとデジタイズ」

メディアブラウザーでのファイルの読み込み

メディアブラウザーを使用すると、ファイルの参照や種類別の検索が簡単に行えます。読み込みダイアログボックスとは異なり、メディアブラウザーはその他のパネルと同様、開いたままにしておいたりドッキングすることができます。メディアブラウザーを使用することで、編集中にすべてのアセットにすばやくアクセスできます。また、メディアブラウザーを使用して、P2 カード、SxS カード、XDCAM ディスク、DVD のようなビデオストレージメディアからコピーしたクリップを読み込むこともできます。アセットを読み込むと、アセットは現在の場所に残り、アセットの場所を示すクリップがプロジェクトパネルに作成されます。初期設定では、メディアファイルがあるディレクトリに XMP ファイルを書き込みますが、環境設定でこの動作をオフにできます。最高のパフォーマンスを得るには、最初にファイルベースのメディアからローカルハードディスクにファイルを転送します。次に、ローカルハードディスクから Premiere Pro プロジェクトにファイルを読み込みます。

1 ウィンドウ／メディアブラウザーを選択します。

2 目的のファイルを参照するには、次のいずれかの操作を行います。

- 最近開いたフォルダーを開くには、最近使用したディレクトリメニューの三角形をクリックし、フォルダーを選択します。

- メディアブラウザーのハードドライブおよびフォルダーのリストで、フォルダー名の横の三角形をクリックして、フォルダーを開きます。

3 特定の種類のファイルのみを表示するには、ファイルの種類メニューで三角形をクリックし、ファイルの種類を選択します。別の種類を選択するには、メニューをもう一度開き、別の種類を選択します。目的のすべての種類が選択されるまで繰り返します。

4 ファイルのリストから 1 つまたは複数のファイルを選択します。複数の連続していないファイルを選択するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらファイル名をクリックします。複数の連続しているファイルを選択するには、Shift キーを押しながらファイル名をクリックします。

5 次のいずれかの操作を行います。

- ファイル／ブラウザーから読み込みを選択するか、メディアブラウザーでファイルを右クリックして「読み込み」を選択します。または、メディアブラウザーからプロジェクトパネルにファイルをドラッグするか、メディアブラウザーからタイムラインにファイルをドラッグします。

ファイルはプロジェクトパネルに読み込まれます。

- メディアブラウザーでファイルを右クリックし、「ソースモニターで開く」を選択します。または、ブラウザーでファイルをダブルクリックして、ソースモニターでファイルを開きます。

メディアブラウザーのソースモニターでファイルが開かれます。

「読み込み」コマンドを使用したファイルの読み込み

注意：コンピューターに接続されているファイルベースのデバイスから、メディアをクリップとして直接読み込むこともできますが、これらのメディアをまずハードディスクに転送し、その後ハードディスクから読み込むことをお勧めします。ファイルの転送について詳しくは、60 ページの「ファイルの転送について」を参照してください。

- ファイル／読み込みを選択します。複数のファイルを選択できます。
- 最近読み込んだファイルをもう一度読み込むには、ファイル／最近使用したファイルを読み込む／ [ファイル名] を選択します（Premiere Pro の環境設定がリセットされている場合、ファイル名は表示されません）。
- ファイルをフォルダーごと読み込むには、ファイル／読み込みを選択します。目的のフォルダーを探して選択し、「フォルダーを読み込み」をクリックします。新しいビンとして、選択したフォルダーがフォルダーの内容とともにプロジェクトパネルに追加されます。
- 連番付き静止画シーケンスをクリップとして読み込む方法については、69 ページの「連番付き静止画シーケンスのビデオクリップとしての読み込み」を参照してください。

関連項目

63 ページの「Adobe Bridge を使用したファイルの読み込み」

Adobe Bridge を使用したファイルの読み込み

Adobe Bridge 上のファイルを Premiere Pro に読み込むことができます。

Adobe Premiere Pro からの Adobe Bridge の起動

Adobe Bridge の使用に関するビデオについては、www.adobe.com/go/vid0090_jp を参照してください。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- ファイル／ Bridge で参照を選択します。
- プロジェクトパネルでファイルを選択し、ファイル／ Bridge で表示を選択します。

Adobe Bridge からのファイルの読み込み

1 Premiere Pro から Adobe Bridge を起動します。

2 Adobe Bridge で、クリップをダブルクリックします。

クリップがプロジェクトパネルに読み込まれます。

Adobe Bridge のコンテンツパネルから Premiere Pro のプロジェクトパネルにクリップを直接ドラッグすることもできます。

チャンネルのサポート

Premiere Pro では、4 チャンネルのアセットがサポートされています。レンダリングパイプライン内で処理されるすべてのピクセルに 4 チャンネルが使用されます。DV、HDV または MPEG フッテージなどの 3 チャンネルのアセットが処理されるとき、アセットは自動的に 4 チャンネルに変換されます。3 チャンネルのアセットは、エフェクトまたはトランジションをアセットに追加するときに変換されます。

Premiere Pro では 10 bit 色深度をサポートしており、スタンダードデフィニションおよびハイデフィニションのフッテージを編集するのに便利です。

非テープ方式の形式のアセットの読み込み

各種メーカーのファイルベースのビデオカメラで録画や録音されたビデオやオーディオは、特定のディレクトリ構造の特定の形式のファイルに取り込まれます。このような形式のビデオカメラには、Panasonic P2 ビデオカメラ、Sony XDCAM HD および XDCAM EX ビデオカメラ、Sony CF ベース HDV ビデオカメラおよび AVCHD ビデオカメラがあります。

このような形式で録画するビデオカメラでは、通常、ハードディスク、光学メディアまたはフラッシュメモリに録画され、ビデオテープには録画されません。このため、このようなビデオカメラは、テープベースに対してファイルベースまたは非テープ方式のビデオカメラと呼ばれます。

ファイルベースのビデオカメラで録画および録音されたビデオとオーディオは、既にこれらのデジタルファイルに保存されているため、Premiere Pro に取り込むためのキャプチャやデジタイズの操作は必要ありません。記録メディアからデータを読み取って、プロジェクトで使用可能な形式に変換する手順はインジェストとも呼ばれます。Premiere Pro では、各種メディアのファイルをファイルベースの形式にインジェストします。

P2、RED、XDCAM、AVCCAM および DSLR の各カメラとフッテージのワークフローガイドについては、アドビ システムズ社の Web サイトを参照してください。

XDCAM と AVCHD 形式

XDCAM HD ビデオカメラで撮影したビデオファイルは、MXF 形式で CLIP フォルダーに保存されます。XDCAM EX ビデオカメラは、MP4 ファイルを BPAV という名前のフォルダーに書き込みます。

XDCAM 形式について詳しくは、Sony の Web サイトに掲載されている PDF ドキュメントを参照してください。

AVCHD ビデオファイルは STREAM フォルダーにあります。AVCHD 形式について詳しくは、AVCHD の Web サイトを参照してください。

Panasonic P2 形式

P2 カードは、AG-HVX200 などの Panasonic P2 ビデオカメラの PCMCIA スロットに挿入する半導体メモリデバイスです。ビデオカメラで記録したデジタルビデオおよびオーディオデータは、**MXF**（**Media eXchange Format**）という構造化されたコーデック非依存の形式で記録されます。Premiere Pro では、DV、DVCPRO、DVCPRO 50、DVCPRO HD

または AVC-I 形式のビデオで、MXF の一種である Panasonic の Op-Atom 形式をサポートしています。オーディオとビデオが Panasonic Op-Atom MXF ファイルに含まれている場合、クリップは **P2** 形式とみなされ、これらのファイルは特定のファイル構造に配置されます。

P2 ファイル構造のルートフォルダーは、CONTENTS フォルダーです。各本質的要素（ビデオやオーディオの要素）は、個別の MXF ラッパーファイルに含まれています。ビデオ MXF ファイルは VIDEO サブフォルダー、オーディオ MXF ファイルは AUDIO サブフォルダーに含まれています。CLIP サブフォルダーに入っている XML ファイルには、本質的ファイルとそれに関連するメタデータ間の関連性が含まれています。

注意：Premiere Pro は、一部の Panasonic P2 ビデオカメラで録画された、P2 カードの PROXY フォルダーにあるプロキシをサポートしていません。

お使いのコンピューターで P2 カードを読み取るためには、適切なドライバーをインストールする必要があります。このドライバーは、Panasonic の Web サイトからダウンロードできます。また、Panasonic は、P2 カードに保存されているメディアを参照および再生することが可能な P2 ビューアアプリケーションも提供しています。

注意：P2 ファイルで特定の機能を使用するには、最初にファイルのプロパティを読み取り専用から読み取りおよび書き込みに変更します。例えば、タイムコードダイアログボックスを使用してクリップのタイムコードメタデータを変更するには、最初にファイルのプロパティを読み取りおよび書き込みに変更します。オペレーティングシステムのファイルエクスプローラーを使用して、ファイルのプロパティを変更します。

Avid キャプチャ形式

Avid 編集システムは、フッテージを MXF ファイルにキャプチャします。このファイルは、通常、Avid Media files という名前のフォルダーに入れられ、オーディオは、ビデオファイルとは別のサイズの小さいファイルとしてキャプチャされます。Avid ビデオファイルを読み込むと、関連付けられているオーディオファイルが自動的に読み込まれます。ただし、個別の Avid MXF ビデオファイルを判別して読み込むよりも、Avid プロジェクトファイル（Advanced Authoring Format（AAF）形式）を読み込むほうが簡単です。

DVD 形式

DVD ビデオカメラと DVD レコーダーは、ビデオとオーディオを MPEG エンコード VOB ファイルにキャプチャします。VOB ファイルは、VIDEO_TS フォルダーに書き込まれます。また、付属のオーディオファイルが AUDIO_TS フォルダーに書き込まれることもあります。

注意：Premiere Pro と Premiere Elements は、暗号化された DVD ファイルの読み込みまたは解読を行いません。

関連項目

メディアブラウザーを利用したテープレス素材の読み込み

www.mog-solutions.com/img_upload/PDF/MOG_SOLUTIONS_operational_patterns_NAB2007.pdf

メディアブラウザーを使用したファイルベースソースのアセットの読み込み

非テープ方式のメディアから Premiere Pro に直接アセットを読み込むこともできますが、読み込みを行う前に、非テープ方式のメディアのコンテンツをハードディスクに転送した方が効率的です。また、一般的に、専用の内蔵ハードドライブや RAID で再生する方が、カメラやメモリカードリーダーで再生するよりも画質がよくなります。

ファイル／読み込みからではなく、メディアブラウザーを使用して非テープ方式のソースを読み込みます。メディアブラウザーは、関連ファイルを関連付けられたクリップに取り込みます。非テープ方式メディアが保存されているフォルダーに含まれることの多い、関連性のない非メディアファイルは読み込みません。

1 （オプション）1 つまたは複数の P2 カード、Sony Compact Flash カード、XDCAM メディア、XDCAM EX SxS カード、HD ビデオカメラ、DVD または AVCHD メディアのコンテンツ全体をハードディスクに転送します。これらのメディアの転送について詳しくは、60 ページの「ファイルの転送について」を参照してください。

注意：XDCAM EX を使用する場合は、1 つの MP4 ファイルだけでなく、BPAV フォルダー全体とそのコンテンツをコピーします。

2 メディアブラウザーが開いていない場合は、ウィンドウ／メディアブラウザーを選択します。

注意：メディアブラウザーは、Premiere Pro のその他のパネルと同様、ドッキングやグループ化ができます。

3 メディアファイルを含むフォルダーを参照します。

メディアブラウザーには、形式に応じてサムネールまたはアイコンとフォルダー内の各ショットのショット名が表示されます。スパンドクリップとサブフォルダーのショットメタデータは自動的に 1 つのクリップに統合されます。メディアブラウザーには、異なるメタデータのセットがそれぞれの形式で表示されます。

4 （オプション）ショットを読み込む前にプレビューするには、メディアブラウザーでショットをダブルクリックします。

Premiere Pro では、プロジェクトパネルにクリップを読み込まずにソースモニターでクリップを再生します。

5 ファイル／ブラウザーから読み込みを選択するか、クリップをメディアブラウザーからプロジェクトパネルまたはタイムラインへドラッグします。

1 つまたは複数のアセットが、完全なクリップとしてプロジェクトパネルに読み込まれます。

関連項目

150 ページの「HDV シーケンスまたは HD シーケンスの作成」

224 ページの「ソースオーディオチャンネルと出力オーディオチャンネルのマッピング」

438 ページの「Panasonic P2 形式への書き出し」

スパンドクリップについて

メディアのファイルサイズ制限を上回る容量が必要なショットやテイクを録画すると、ファイルベースのビデオカメラでは別のファイルを作成して、そのショットを中断せずにそのファイルに録画し続けます。この動作は、ショットが複数のファイルまたはクリップにわたる（スパンする）ことから、クリップのスパンと呼ばれています。同じように、カードやディスクが複数枚装填されている場合、ファイルベースのビデオカメラはショットを複数のカードやディスク上のクリップにスパンすることがあります。ビデオカメラは、1 枚目のメディアの空き容量がなくなるまで録画すると、次のメディアの空き容量を使用して新しいファイルを作成し、ショットをそこに録画し続けします。1 つのショットやテイクを複数のスパンドクリップのグループに録画することもできますが、ショットやテイクは 1 つのクリップとして処理するようにデザインされています。

P2 および XDCAM EX の場合、Premiere Pro では 1 つのショットまたはテイク内のすべてのスパンドクリップが 1 つのクリップとして読み込まれます。クリップの 1 つを選択すると、カード上のショット内のすべてのクリップが読み込まれます。ただし、欠けているスパンドクリップがなく、関連する XML が存在している必要があります。ショットのスパンドクリップが 1 つでも欠けている場合、欠けているクリップが該当するショットのどの部分に当たるかに応じて、スパンドクリップが 1 つまたは複数読み込まれます。

スパンドクリップのグループを読み込む場合、クリップの 1 つを選択すると、すべてのクリップが読み込まれます。複数のスパンドクリップを選択すると、スパンドクリップのグループ全体が重複して読み込まれ、プロジェクトパネルに重複するクリップとして表示されます。

スパンドクリップのグループ自体を 2 つの P2 または XDCAM EX カードにスパンする場合は、読み込む前にディレクトリツリー全体をハードディスク上の同じレベルのフォルダーにコピーします。P2 メディアの場合のみ、2 つのカードがコンピューターに同時にマウントされている場合に、2 つの P2 カードにスパンするクリップを読み込むことができます。

静止画の読み込み

Premiere Pro では、静止画を個別に読み込んだり、番号の付いた一連の静止画をシーケンスとして読み込むことができます。Photoshop や Illustrator などのアドビアプリケーションから静止画を読み込むこともできます。Premiere Pro で読み込み可能な静止画の形式について詳しくは、57 ページの「読み込みでサポートされているファイル形式」を参照してください。

読み込まれた静止画は、静止画の環境設定で指定されているデュレーションを使用します。シーケンス内の静止画のデュレーションを変更することができます。

Premiere Pro では、最大 10,000 x 8,000 ピクセルの静止画をサポートしています。

関連項目

300 ページの「1 つまたは複数のクリップの速度およびデュレーションの変更」

30 ページの「Photoshop ファイルの作成と編集」

読み込み前の静止画の準備

Premiere Pro でのレンダリング時間を短縮するために、静止画を読み込む前に、ファイルをできるだけ完全な状態にしておきます。通常、作成元のアプリケーションでファイルを準備しておくほうが簡単に処理できます。次の操作を行ってください。

- ファイル形式がオペレーティングシステムでサポートされていることを確認します。
- ピクセルサイズを、Premiere Pro で使用する解像度に設定します。時間の経過に応じて画像を拡大または縮小する場合は、最大サイズでも十分に画像の細部が表示されるようにサイズを設定します。
- 最適な結果を得るには、最低でもプロジェクトのフレームと同じサイズでファイルを作成し、Premiere Pro で画像を拡大する必要がないようにしてください。画像をオリジナルのサイズより大きく拡大すると、鮮明度が落ちてしまう場合があります。画像を拡大する場合は、プロジェクトのフレームよりも大きなサイズで作成します。例えば、画像を 200% に拡大する場合は、画像を読み込む前に、プロジェクトの 2 倍のフレームサイズで画像を準備します。
- 画像の中で Premiere Pro で表示しない部分をクロップします。
- 領域を透明にする場合は、アルファチャンネルを作成するか、Adobe Photoshop や Adobe Illustrator などのアプリケーションに備わっている透明ツールを使用します。
- 最終出力を標準的なテレビ画面に表示する場合は、画像やテキストに細い水平線（1 ピクセル線など）を使用しないでください。インターレースによってちらつきが発生します。細い線を使用する必要がある場合は、ブラー（ぼかし）を少し適用して、線が両方のビデオフィールドに表示されるようにします。310 ページの「インターレースビデオ、ノンインターレースビデオ、およびプログレッシブスキャン」を参照してください。
- 命名規則に従った適切な名前でファイルを保存します。例えば、Windows 上で Premiere Pro にファイルを読み込む場合は、半角英数 3 文字の拡張子を付けます。
- Photoshop など、カラーマネジメントをサポートした外部アプリケーションで静止画を準備する場合は、ビデオに適した sRGB や NTSC RGB などのカラースペースで画像を作成することで、外部アプリケーションと Premiere Pro の色をより近づけることができます。

関連項目

295 ページの「アセットのスケール調整」

Photoshop ファイルと Illustrator ファイルの読み込み

Adobe Photoshop 3.0 以降または Adobe Illustrator からもファイルを読み込むことができます。レイヤーファイルの読み込み形式を制御することもできます。統合されていないファイルの空白（透明）部分は、Premiere Pro に読み込まれたときにアルファチャンネルとして保存され、透明になります。このため、グラフィックスを読み込んだら、そのまま別のトラックのクリップ上にスーパーインポーズすることができます。

Photoshop のレイヤーファイルは、選択したレイヤーを個別クリップとしてビンに読む込むか、選択したレイヤーをビンとシーケンスに読み込むか、選択したレイヤーを 1 つのビデオクリップに統合して読み込むことができます。

また、Photoshop からタイムラインアニメーションモードで保存されたビデオやアニメーションが含まれるファイルも読み込むことができます。

注意：Photoshop コンポジションから Premiere Pro プロジェクトに移動された個々のレイヤーが、予期したとおりには動作しないことがあります。

関連項目

28 ページの「Photoshop と Premiere Pro の操作」

30 ページの「Photoshop ファイルの作成と編集」

Photoshop のレイヤーファイルの読み込み

Photoshop のファイル形式で保存されたレイヤーファイルを読み込む場合は、レイヤーファイルの読み込みダイアログボックスでレイヤーの読み込み方法を選択することができます。

注意：特殊な描画モードやノックアウトオプションなど、Photoshop の一部のレイヤー属性はサポートされていません。最適な結果を得るには、Photoshop の基本的な透明および不透明設定を使用してください。Adobe Premiere Pro は、Photoshop のほとんどの描画モードをサポートしています。

Premiere Pro は、オリジナルのファイルに適用されている位置、不透明度、可視領域、透明度（アルファチャンネル）、レイヤーマスク、調整レイヤー、共通のレイヤーエフェクト、レイヤークリッピングパス、ベクトルマスク、クリッピンググループなどの属性を読み込みます。Photoshop は、白の背景を不透明な白で書き出し、アルファチャンネルをサポートする形式に書き出す場合はチェッカーボードの背景を透明なアルファチャンネルとして書き出します。

レイヤーの Photoshop ファイルを読み込むと、Photoshop で作成したグラフィックを簡単に使用できます。Premiere Pro で統合されていないレイヤーを含む Photoshop のファイルを読み込むと、ファイル内の各レイヤーはビンでは個別のクリップになります。各クリップの名前は、レイヤー名の後ろにレイヤーが格納されていたファイル名を追加した形式になります。各レイヤーは、「環境設定」の静止画で設定した静止画像のデフォルトデュレーションで読み込まれます。

ほかの Photoshop ファイルと同様に、ビデオやアニメーションが含まれた Photoshop ファイルも読み込むことができます。各レイヤーは静止画像のデフォルトデュレーションで読み込まれるため、読み込まれたビデオやアニメーションは Photoshop ファイルのソースとは異なる速度で再生される場合があります。同じ速度で再生するには、Photoshop ファイルを読み込む前に静止画像のデフォルトデュレーションを変更します。例えば、Photoshop アニメーションが 30 fps で作成されており、Premiere Pro のシーケンスフレームレートが 30 fps の場合、環境設定で Premiere Pro の静止画のデフォルトデュレーションを 30 フレームに設定します。

レイヤーファイルの読み込みダイアログボックスで選択したオプションによって、Premiere Pro に読み込んだ場合のビデオやアニメーション内のレイヤーの処理方法が決まります。

読み込みダイアログボックスで、レイヤーを含む Photoshop ファイルの読み込みを選択すると、Photoshop ドキュメントを読み込みダイアログボックスが表示され、読み込みメニューにファイルの読み込み方法のオプションが表示されます。

すべてのレイヤーを統合 すべてのレイヤーを統合して、ファイルを統合された 1 つの PSD クリップとして Premiere Pro に読み込みます。

レイヤーを統合 選択したレイヤーのみを、1 つの統合された PSD クリップとして Premiere Pro に読み込みます。

個別のレイヤー リストから選択したレイヤーのみを、それぞれ個別のクリップとしてビンに読み込みます。

シーケンス 選択したレイヤーのみを、それぞれ 1 つのクリップとして読み込みます。また、Premiere Pro は、各クリップが別個のトラックに含まれるシーケンスを作成し、これらをプロジェクトパネルでそれぞれ専用のビンに取り込みます。シーケンスを選択すると、フッテージのサイズメニューで次のオプションを選択できます。

- **ドキュメントのサイズ** シーケンス設定ダイアログボックスで指定したフレームサイズと一致するようクリップのフレームサイズを変更します。
- **レイヤーのサイズ** Photoshop ファイルのソースレイヤーのフレームサイズとクリップのフレームサイズを一致させます。

注意：1 つのレイヤーを単独のクリップとして読み込むと、プロジェクトパネルに表示される名前は、レイヤー名の後ろにオリジナルのファイル名を付けた形式になります。

Illustrator 画像の読み込み

Adobe Illustrator の静止画ファイルを Premiere Pro プロジェクトに直接読み込むことができます。Illustrator アートはパスベース（ベクトルベース）なので、Premiere Pro で使用するピクセルベースの画像形式に変換するラスタライズという処理が行われます。読み込まれた Illustrator アートのエッジには、アンチエイリアス（エッジを滑らかにする処理）が適用されます。また、空白部分はすべてアルファチャンネルに変換されるので透明になります。

Illustrator アートをラスタライズするときにアートのサイズを定義するには、Illustrator を使用して Illustrator ファイルにクロップマークを設定します。クロップマークを設定する手順については、Illustrator のヘルプを参照してください。

連番付き静止画シーケンスのビデオクリップとしての読み込み

アニメーション GIF など、ファイルに保存されたアニメーションを読み込むことができます。TIFF シーケンスなどの連番付きの静止画ファイルのシーケンスを読み込んで、1 つのビデオクリップとして自動的に結合することもできます。連番付きの各ファイルはそれぞれ 1 つのビデオフレームになります。シーケンスの読み込みは、After Effects などのアプリケーションで連番付きの一連の静止画として書き出されたアニメーションに適しています。一連の画像には、レイヤーを設定することができません。レイヤーと画像の統合については、アプリケーションのマニュアルを参照してください。

1. 静止画シーケンスのフレームレートを設定します。編集／環境設定／メディア（Windows）または Premiere Pro ／環境設定／メディアを選択します。次に、不確定メディアのタイムベースメニューからフレームレートを選択します。「OK」をクリックします。
2. 各静止画のファイル名の最後が同じ桁数の連番になっており、さらに正しいファイル拡張子が付いていることを確認します（file000.bmp、file001.bmp など）。
3. ファイル／読み込みを選択します。
4. シーケンス内で先頭の番号が付いているファイルを探して選択し、「連番付き静止画」を選択して「開く」をクリックします。Premiere Pro では、「連番付き静止画」を選択すると、連番付きの各ファイルがビデオクリップの 1 つのフレームとして解釈されます。

注意：環境設定ダイアログボックスで静止画のデュレーションの初期設定を変更しても、ビデオクリップに読み込まれた連番付き静止画のデュレーションは変更されません。この方法で読み込んだ場合、各静止画は 1 つのフレームになります。

関連項目

18 ページの「メディア環境設定」

デジタルオーディオの読み込み

オーディオファイルやビデオファイルのトラックとして保存されているデジタルオーディオクリップを読み込むことができます。デジタルオーディオは、コンピューターのハードディスク、オーディオコンパクトディスク（CD）またはデジタルオーディオテープ（DAT）に、コンピューターで読み取り可能なバイナリデータとして保存されます。可能な限り高い品質を維持できるように、デジタルオーディオファイルをコンピューターに転送する際には、デジタル接続を使用してください。サウンドカードを使用してオーディオソースのアナログ出力をデジタル化しないようにしてください。

注意：デジタルビデオソースからオーディオだけのファイルをキャプチャする場合は、キャプチャパネルの「ログ」ペインでキャプチャメニューから「オーディオ」を選択します。Premiere Pro は、HDV などの一部の形式では、オーディオだけのキャプチャをサポートしていません。

オーディオ CD のオーディオの使用

プロジェクトで CD オーディオ（CDA）ファイルを使用することができます。ただし、Premiere Pro に読み込む前に、WAV や AIFF などのサポートされているファイル形式に変換する必要があります。CDA ファイルは、Adobe® Audition® などのオーディオアプリケーションを使用して変換することができます。

注意：オーディオトラックを使用する場合は、そのトラックの著作権または著作権の使用許諾を得ていることを確認してください。

圧縮されたオーディオ形式の使用

MP3 や WMA などの形式で保存された音楽は、オリジナルのオーディオ品質をある程度落として圧縮されています。圧縮オーディオを再生するには、ファイルを展開し、出力設定に合わせてサンプリングし直す必要があります。Premiere Pro では、高品質のリサンプラーをこの目的に使用していますが、最適な結果を得るためには、できるだけ非圧縮形式または CD オーディオバージョンのオーディオクリップを使用してください。

Adobe Soundbooth のオーディオの使用

Adobe® Soundbooth™ CS4 を使用すると、高度なオーディオ編集を行うことができます。Adobe Soundbooth から Premiere Pro と互換性のあるファイル形式でオーディオを書き出すと、Premiere Pro プロジェクトにオーディオを読み込むことができます。

サポートされているオーディオサンプルレート

Premiere Pro では、次のオーディオサンプルレートがネイティブサポートされています。

- 8000 Hz
- 11025 Hz
- 22050 Hz
- 32000 Hz
- 44100 Hz
- 48000 Hz
- 96000 Hz

オーディオの最適化

Premiere Pro は、ビデオクリップに含まれているオーディオチャンネルを含む各オーディオチャンネルを、シーケンスのサンプルレートで 32 bit 浮動小数点データとして処理します。この処理により、最高の編集パフォーマンスとオーディオ品質が実現されています。Premiere Pro は、32 bit 形式およびシーケンスのサンプルレートと一致するように特定のタイプのオーディオを最適化します。最適化が必要な場合、ファイルを初めてプロジェクトに読み込むときに行います。最適化には多少時間がかかり、ディスク容量も必要になります。最適化が開始されると、Premiere Pro ウィンドウの右下に進行状況バーが表示されます。最適化したオーディオは、**CFA** オーディオプレビューファイルに保存されます。プロジェクト設定ダイアログボックスでオーディオプレビューのスクラッチディスクの場所を指定して、オーディオプレビューファイルを保存する場所を指定できます。

オーディオファイルが完全に最適化される前に、オーディオファイルを操作することができ、エフェクトを適用することもできます。ただし、最適化されている部分のみプレビューすることができます。最適化されていないセクションは再生しても聞こえません。

以下のような規則によって、最適化されるオーディオの種類が決まります。

非圧縮オーディオ

- クリップを同じサンプルレートのシーケンスで使用する場合、ネイティブサポートされているサンプルレートで収録された圧縮されていないクリップ内のオーディオは最適化されません。
- 非圧縮クリップを異なるサンプルレートのシーケンスで使用した場合は、非圧縮クリップ内のオーディオが最適化されます。ただし、シーケンスを書き出すまで、またはオーディオプレビューファイルを作成するまで最適化されません。
- ネイティブサポートされているサンプルレート以外で録音された圧縮されていない形式のオーディオは最適化されません。このような場合は、通常、オーディオはサポートされているサンプルレートに最も近いレートか、ソースオーディオのサンプルレートの倍数になるサポートされたサンプルレートにアップサンプリングされます。例えば、11024 Hz ソースの場合、サポートされているレートに 11024 の倍数になるものはないため、最も近いレートの 11025 Hz にアップサンプリングされます。

圧縮済みオーディオ

- MP3、WMA、MPEG または圧縮された MOV ファイルなどのすべての圧縮済みオーディオは最適化されます。オーディオは、ソースファイルのサンプルレートで最適化されます。例えば、44100 Hz の MP3 は 44100Hz に最適化されます。ただし、44100 Hz クリップを 44000 Hz シーケンスで使用するなど、最適化されたオーディオをサンプルレートの異なるシーケンスで使用すると、オーディオは最適化されずにシーケンスのサンプルレートで再生されます。

同じオーディオサンプルレートの別のシーケンスに読み込むときに 1 つのシーケンスに最適化されたファイルは、最適化されてから移動したり、名前を変更していないかぎり最適化されません。最適化されたすべてのファイルの保存場所は、メディアキャッシュデータベースに保持されます。

最適化を避けるには、オーディオ編集ソフトウェアやトランスコードソフトウェアを使用して、オーディオファイルをサポートされているサンプルレートで、ネイティブサポートされている非圧縮形式のファイルに変換します。

Premiere Pro では、一部のファイルの最適化に加え、オーディオが含まれているファイルを初めてプロジェクトに読み込むときに **PEK** ファイルが作成されます。この PEK ファイルを使用して、タイムラインパネルでオーディオ波形を描画します。PEK ファイルは、環境設定ダイアログボックスのメディアペインで「メディアキャッシュファイル」に指定した場所に保存されます。

シーケンス、クリップリスト、ライブラリ、コンポジションの読み込み

メディアブラウザーを使用した Adobe OnLocation プロジェクトからのクリップの読み込み

Adobe OnLocation でクリップにイン／アウトマーカーを設定できます。メディアブラウザーを使用して Adobe OnLocation プロジェクトからクリップを読み込むと、Premiere Pro はこれらのイン／アウトマーカーを維持します。Adobe OnLocation でクリップの良好な部分にマークを付けて、その部分のみを選択して Premiere Pro に読み込むことができます。

1 （オプション）必要に応じて、Adobe OnLocation のプロジェクトとクリップを Premiere Pro を実行しているコンピューターにコピーします。

2 （オプション）メディアブラウザーが開いていない場合は、ウィンドウ／メディアブラウザーを選択して開きます。

3 メディアブラウザーで、目的の Adobe OnLocation プロジェクトファイルを探して選択します。

4 表示形式メニューから「OnLocation プロジェクト」を選択します。

選択した Adobe OnLocation プロジェクトファイルに含まれているクリップが、メディアブラウザーの右側にあるパネルに表示されます。メタデータフィールドでクリップを並べ替えることができます。

5 目的のクリップを選択します。

6 次のいずれかの操作を行います。

- ファイル／メディアブラウザーから読み込みを選択します。
- メディアブラウザーで、選択している任意のクリップを右クリックします。「読み込み」を選択します。
- メディアブラウザーからクリップをドラッグして、プロジェクトパネルにドロップします。

以前のバージョンの Premiere Pro プロジェクトの読み込み

Mac OS または Windows の Premiere Pro CS3 で作成したプロジェクトのコンテンツを追加できます。また、Windows 版では、以前のバージョンの Premiere Pro や Premiere 6.0 または 6.5 で作成されたプロジェクトを読み込むことができます。読み込まれたプロジェクトのクリップとシーケンスは、読み込まれたプロジェクトの名前の付いたビン内のプロジェクトパネルに追加されます。読み込まれたプロジェクトのビンの階層は、新しいビンでも維持されます。廃止されたトランジションとエフェクトは維持されていません。ただし、タイムベースやオーディオサンプルレートが異なる別のプロジェクトに読み込む場合は、編集位置の指定やオーディオ品質に影響が出てくるため、注意が必要です。

プロジェクトの読み込みは、すべてのシーケンス情報とクリップ情報を別のプロジェクトにコピーする唯一の方法です。

また、Windows 版の Premiere Pro で作成したプロジェクトを、Mac OS 版の Premiere Pro で開くこともできます。以前のバージョンから読み込んだコンテンツは、どれも開くことができます。

注意：以前のバージョンの Adobe Premiere では、プロジェクトファイルとは別にストーリーボードが保存されています。Premiere Pro のすべてのストーリーボード機能はプロジェクトパネルにあります。Windows では、ファイル／読み込みを選択することで、以前のバージョンで作成したストーリーボードファイルを読み込むことができます。

Premiere Pro プロジェクトから選択したシーケンスの読み込み

別の Premiere Pro プロジェクトから選択した 1 つまたは複数のシーケンスを読み込むことができます。

シーケンスのアセットでシーケンスどおりに読み込みやすくするには、まず、シーケンスを含むプロジェクトを整理統合します。プロジェクトマネージャーでファイルを収集し、新しい場所にコピーします。

1 ファイル／読み込みを選択し、読み込む 1 つまたは複数のシーケンスが含まれるプロジェクトファイルを探して選択します。
2 「開く」をクリックします。
3 プロジェクトの読み込みダイアログボックスで、プロジェクト全体を読み込むか、選択したシーケンスだけを読み込むかを選択し、「OK」をクリックします。
4 Premiere Pro シーケンスを読み込みダイアログボックスで、読み込む各シーケンスを選択し、「OK」をクリックします。

Premiere Elements プロジェクトの読み込み（Windows のみ）

1 ファイル／プロジェクトを開くを選択します。
2 Adobe Premiere Elements プロジェクトファイル（ファイル拡張子 PREL）を参照します。
3 「開く」をクリックします。

Premiere Elements プロジェクトファイルは Premiere Pro プロジェクトファイルに変換されます。

ライブラリの読み込み（Windows のみ）

Adobe Premiere 6.5 では、ライブラリというコンテナをサポートしています。コンテナは、1 つまたは複数のプロジェクトのクリップを格納しているファイルです。ライブラリ（PLB）は、どのプロジェクトにも属さないファイルです。Premiere Pro では、ライブラリを直接サポートしているわけではありませんが、PLB ライブラリファイルを読み込むことができます（Windows のみ）。ライブラリは、Premiere Pro プロジェクトに読み込まれると、ビンに変換されます。ほかのプロジェクトへ持ち込むために保存するには、クリップを含むプロジェクトをそのまま保存します。次に、そのプロジェクトをほかのプロジェクトに読み込みます。

After Effects コンポジションの読み込み

After Effects のコンポジションは、ファイル／読み込みを選択すれば、サポートされているほかの種類のファイルと同じように読み込むことができます。Premiere Pro プロジェクトファイルを After Effects から書き出し、それを Premiere Pro で開いて編集することもできます。また、Premiere Pro と After Effects との間でレイヤーやアセットをコピー＆ペーストすることも可能です。Adobe Creative Suite Production Premium または Adobe Creative Suite Master Collection がインストールされている場合は、Adobe Dynamic Link を使用して、After Effects コンポジションを作成するまたは読み込むことができます。Premiere Pro タイムラインのクリップを選択し、Adobe Dynamic Link を経由して After Effects コンポジションと置き換えることができます。Adobe Dynamic Link を使用すると、ファイルに対してどちらのアプリケーションで行った変更も、わざわざレンダリングせずに、両方に直ちに表示されます。

After Effects プロジェクトを、別のコンピューターから Premiere Pro を実行しているコンピューターへ移動する場合は、After Effects プロジェクトに関連付けられているすべてのファイルを移動してください。

関連項目

60 ページの「ファイルの転送について」

30 ページの「After Effects と Adobe Premiere Pro 間のコピーとペースト」

36 ページの「Dynamic Link について（Production Premium または Master Collection のみ）」

40 ページの「Premiere Pro で使用しているクリップからの After Effects コンポジションの作成（Production Premium のみ）」

After Effects コンポジションの読み込み

1 次のいずれかの操作を行います。

- ファイル／読み込みを選択して、目的の AEP ファイルを探します。
- （Production Premium のみ）ファイル／ Adobe Dynamic Link ／ After Effects コンポジションを読み込みを選択します。

2 AEP ファイルを選択して、「開く」をクリックします。

After Effects プロジェクトに複数のコンポジションが含まれている場合は、After Effects コンポジションを読み込みダイアログが表示されます。

3 1 つまたは複数のコンポジションを選択します。連続するコンポジションを選択する場合は、Shift キーを押しながらクリックします。連続していないクリップを選択するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらクリックします。

Premiere Pro は、選択した After Effects コンポジションを読み込んで、それらをプロジェクトパネルに配置します。複数のコンポジションを選択した場合、Premiere Pro は、AEP ファイルと同じ名前のビンを作成して、そのビンにコンポジションを配置します。

CMX3600 EDL プロジェクトの読み込み

EDL ファイル形式のプロジェクトファイルを読み込むことができます。

1 ファイル／読み込みを選択し、目的の EDL ファイルが含まれているプロジェクトファイルを探して選択します。

2 「開く」をクリックします。

Final Cut Pro からの XML プロジェクトファイルの読み込み

Final Cut Pro から、プロジェクト全体、または選択したクリップを XML ファイルとして書き出したシーケンスを読み込めます。Premiere Pro では、ビンとクリップの構造と名前は Final Cut Pro ソースプロジェクトと同じになります。また、Premiere Pro は、Final Cut Pro ソースプロジェクトのシーケンスマーカー、シーケンス設定、トラックのレイアウト、ロックされているトラック、シーケンスタイムコードの開始点を保持します。テキストは、Final Cut Pro Text ジェネレーターから Premiere Pro タイトルに読み込まれます。

注意：Final Cut Pro のネイティブプロジェクトファイルを読み込むことはできません。読み込めるのは、Final Cut Pro から書き出された XML ファイルだけです。Premiere Pro から Final Cut Pro の XML ファイルを書き出すことができます。

XML プロジェクトを使用して Final Cut Pro と Premiere Pro の間で情報を交換する方法について、Joost van der Hoeven によるビデオチュートリアルがアドビ システムズ社の Web サイトで公開されています。

関連項目

445 ページの「Final Cut Pro プロジェクトの XML ファイルへの書き出し」

Final Cut Pro からの XML ファイルの読み込み

1 Final Cut Pro から XML ファイルを書き出します。詳しくは、Final Cut Pro のヘルプを参照してください。

2 Final Cut Pro でソースプロジェクトを閉じます。

3 Premiere Pro で、ファイル／読み込みを選択します。

4 XML ファイルを参照し、「開く」をクリックします。

関連項目

445 ページの「Final Cut Pro プロジェクトの XML ファイルへの書き出し」

Final Cut Pro クリップデータ

Final Cut Pro の説明、シーン、テイク、ログの注釈フィールドのクリップデータは、Premiere Pro のメタデータフィールドに同じ名前で表示されます。

Final Cut Pro エフェクトとトランジション

Premiere Pro では、Final Cut Pro ソースプロジェクトの基本モーションエフェクトと不透明度エフェクト、およびモーションキーフレームと不透明度キーフレームは保持されます。また、Premiere Pro では、次の表に従って Final Cut Pro エフェクトとトランジションを変換します。

Final Cut Pro ビデオエフェクトの変換

Final Cut Pro エフェクト	**Premiere Pro エフェクト**
クロップ	クロップ
8 点ガベージマット	8 点ガベージマット
4 点ガベージマット	4 点ガベージマット
ブラー（ガウス）（Final Cut Pro のチャンネル選択がアルファ +RGB の場合）	ブラー（ガウス）
luma キー	ルミナンスキー
色補正（3 ウェイ）	3 ウェイカラー補正

Final Cut Pro ビデオトランジションの変換

Final Cut Pro トランジション	**Premiere Pro トランジション**
ホワイトアウト	ホワイトアウト
カラーブレンド・ディゾルブ	暗転
エッジワイプ	ワイプトランジション（Premiere Pro でサポートされている 8 方向のうち、一番近い方向にワイプするもの）
その他のビデオトランジション	クロスディゾルブ

Final Cut Pro オーディオエフェクトの変換

Final Cut Pro オーディオエフェクト	**Premiere Pro オーディオエフェクト**
オーディオゲインの値とキーフレーム	オーディオクリップのボリュームの値とキーフレーム
オーディオのパンの値とキーフレーム	トラックのパンの値とキーフレーム
ローパス・フィルタ	ローパス
ハイパス・フィルタ	ハイパス
バンドパス・フィルタ	バンドパス

Final Cut Pro オーディオトランジションの変換

Final Cut Pro オーディオトランジション	Premiere Pro オーディオトランジション
クロスフェード（直線的に +0dB）	コンスタントゲイン
クロスフェード（曲線的に +3dB）	コンスタントパワー
その他のトランジション	コンスタントパワー

Final Cut Pro 合成モード

Premiere Pro では、Final Cut Pro ソースプロジェクトの基本モーションエフェクトと不透明度エフェクト、およびモーションキーフレームと不透明度キーフレームは保持されます。Premiere Pro では、次の表に従って Final Cut Pro 合成モードを変換します。

Final Cut Pro モード	Premiere Pro モード
通常	通常
加算	覆い焼き（リニア）
減算	サポートされません
差の絶対値	差の絶対値
乗算	乗算
スクリーン	スクリーン
オーバーレイ	オーバーレイ
ハードライト	ハードライト
ソフトライト	ソフトライト
比較（暗）	比較（暗）
比較（明）	比較（明）
トラベリングマット - アルファ	サポートされません
トラベリングマット - ルミナンス	サポートされません

Final Cut Pro マルチクリップ

Premiere Pro では、入力数を減らしていない Final Cut Pro マルチクリップを、4 つの入力までマルチカメラのシーケンスに変換します。Premiere Pro では、展開していないマルチクリップを個々のクリップに変換します。

注意：Premiere Pro では 5 つ以上の入力があるマルチクリップを読み込もうとすると警告が出ます。

キャプチャとデジタイズ

キャプチャとデジタイズについて

ファイルまたはファイルセットの形になっていないフッテージを Premiere Pro プロジェクトに読み込むために、ソース素材の種類に応じてキャプチャまたはデジタイズできます。

キャプチャ デジタルビデオを実際のカメラまたはテープからキャプチャします。つまり、デジタルビデオをソースからハードディスクに書き出します。ほとんどのデジタルビデオカメラおよびビデオデッキではビデオがテープに録画されます。この場合は、ビデオをプロジェクトで使用する前に、テープからハードディスクにビデオをキャプチャします。Premiere Pro は、コンピューターに装備されている FireWire や SDI ポートなどのデジタルポートを通じてビデオをキャプチャします。そして、Premiere Pro はキャプチャしたフッテージをファイルとしてハードディスクに保存し、ファイルをクリップとしてプロジェクトに読み込みます。Adobe After Effects から Premiere Pro を起動してキャプチャプロセスを開始することもできます。また、Adobe OnLocation を使用してビデオをキャプチャすることも可能です。

デジタル化 実際のアナログカメラやアナログテープデバイスからキャプチャしたアナログビデオをデジタル化します。アナログビデオをデジタル化（デジタル形式に変換）して、コンピューターに保存して編集作業を行えるようにします。コンピューターにデジタルカードまたはデジタルデバイスが搭載されている場合、キャプチャコマンドを使用してビデオをデジタル化することができます。そして、Premiere Pro はデジタル化したフッテージをファイルとしてハードディスクに保存し、ファイルをクリップとしてプロジェクトに読み込みます。

アセットのキャプチャと読み込みに関するビデオチュートリアルについては、www.adobe.com/go/vid0231_jp を参照してください。

注意：フッテージをキャプチャしているときに、オーディオマスターメーターパネルでオーディオレベルをモニターすることができます。

関連項目

Premiere Pro へのフッテージの読み込み

64 ページの「非テープ方式の形式のアセットの読み込み」

キャプチャのシステム要件

デジタルビデオフッテージをキャプチャするには、編集システムに次のコンポーネントが必要です。

- DV または HDV フッテージの場合は、次のいずれかのコンポーネント。
  - OHCI 準拠の IEEE 1394（FireWire、i.LINK）ポートまたはキャプチャカード
  - 非 OHCI 準拠の IEEE 1394 キャプチャカードと Premiere Pro 専用のプリセット、ドライバーおよびプラグイン
- SDI またはコンポーネント出力付きのデバイスで再生可能な HD または SD フッテージの場合は、SDI またはコンポーネント入力付きのサポートされている HD または SD キャプチャカード。
- ファイルベースのビデオカメラでメディアに格納された HD または SD フッテージの場合は、それぞれのメディアを読み取り可能なデバイス。
- オーディオをアナログソースから録音する場合は、サポートされているアナログオーディオ入力付きのオーディオカード。
- キャプチャするフッテージ形式をサポートするコーデック（codec）。Premiere Pro には、DV および HDV フッテージを読み込むための独自のコーデックが用意されています。それ以外の形式では、プラグインソフトウェアコーデックを利用できます。一部のキャプチャカードには、専用のハードウェアコーデックが組み込まれています。
- キャプチャするフッテージ形式のデータレートに対応したハードディスク。

- キャプチャしたフッテージを保存するための十分なディスク容量。

  注意：キャプチャ可能なクリップの長さには、オペレーティングシステムまたはハードディスクのフォーマットの制限が適用される場合があります。

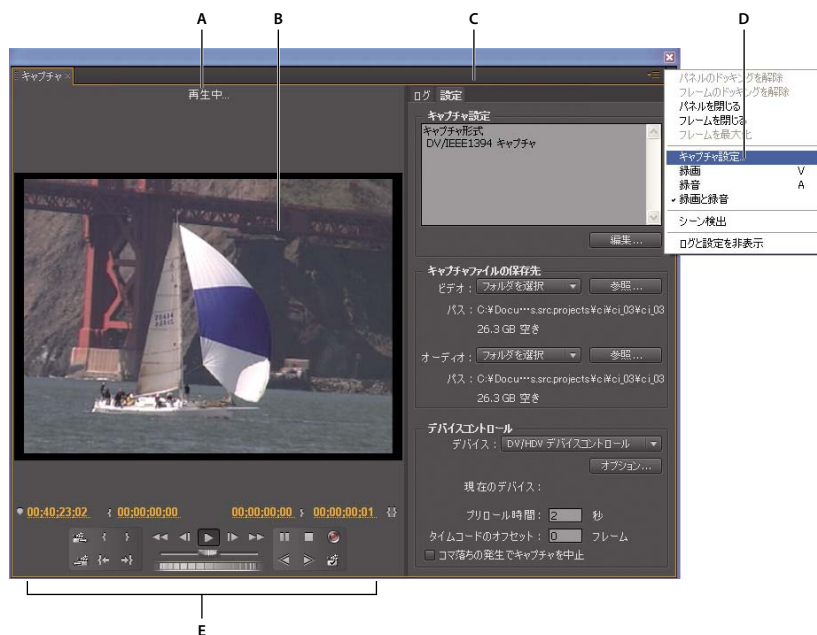
- 新規プロジェクトダイアログボックスのプリセットを使用して作成されたプロジェクト。キャプチャ対象のフッテージとすべての設定が一致している必要があります。

注意：一部の DV および HDV ビデオカメラでは、電源アダプターを接続しないと、IEEE 1394 ポートがアクティブになりません。また、カメラモードのまま一定時間テープの操作を行わないと、スリープモードやデモモードに切り替わるカメラもあります。このような問題を防ぐために、キャプチャやビデオのダビングの設定を行っているときも、ビデオカメラを電源アダプターに接続しておいてください。電源アダプターに接続してもビデオカメラがデモモードになってしまう場合は、その機能をビデオカメラのシステムメニューで無効にしてください。

キャプチャ形式の設定、環境設定およびトラック

キャプチャパネル（ファイル／キャプチャを選択すると開きます）を使用して、デジタルまたはアナログのビデオやオーディオをキャプチャします。このパネルには、キャプチャ中のビデオを表示するプレビュー、デバイスコントロールを使用した（または使用しない）録画に使用する各種コントロールがあります。また、キャプチャ設定を編集するための「設定」ペイン、バッチキャプチャ用のクリップをログするための「ログ」ペインもあります。キャプチャパネルで選択できるオプションの一部はキャプチャパネルメニューからも選択できます。

ビデオカメラやデッキなどの特定のソースデバイスを、キャプチャパネルから直接制御できます。ただし、Premiere Pro と互換性がある IEEE1394、RS-232 または RS-422 コントローラがコンピューターに備わっている必要があります。ソースデバイスがこれらのインターフェイスを備えていない場合でもキャプチャパネルを使用できますがソースデバイスのコントロールを使用してテープを再生位置に送ったり、テープを開始または停止する必要があります。

注意：Adobe Premiere Pro でキャプチャ操作を行わない場合は、キャプチャパネルを閉じてください。キャプチャパネルが開いていると、キャプチャパネルの操作が優先されます。このため、ビデオの編集時やプレビュー時にキャプチャパネルを開いたままにしておくと、ソースデバイスへの出力が無効になり、パフォーマンスが低下します。

キャプチャパネル
A. ステータスエリア **B.** プレビュー **C.** タブ **D.** パネルメニュー **E.** トランスポートコントロール

関連項目

49 ページの「スクラッチディスクのパフォーマンスの最適化」

41 ページの「システムのセットアップ」

Premiere Pro のキャプチャおよび編集オプション

キャプチャ設定の指定（Windows）

1 プロジェクトが開いた状態で、ファイル／キャプチャを選択し、「設定」タブを選択します。

2 キャプチャ設定ペインで、「編集」をクリックします。

3 キャプチャ設定ダイアログボックスで、キャプチャ形式メニューのオプションを選択します。

4「OK」をクリックします。

キャプチャ設定の指定（Mac OS）

Premiere Pro のプロジェクト設定と環境設定に QuickTime キャプチャ設定を保存できます。次の場合に、下記の手順に従います。

- プロジェクトで初めてデバイスを使用した場合
- プロジェクトでデバイスを変更した場合
- プロジェクトのキャプチャ設定を変更する場合

1 プロジェクトを開き、ファイル／キャプチャを選択します。

2 キャプチャウィンドウで、「設定」タブを選択します。

3 キャプチャ設定ペインで、「編集」をクリックします。

4 キャプチャ設定ダイアログボックスで、キャプチャ形式メニューのオプションを選択します。

5「ビデオ」をクリックします。

6 必要に応じて設定を変更してから「OK」をクリックします。設定を変更する必要がない場合は、そのまま「OK」をクリックします。

7 キャプチャ設定ウィンドウから「オーディオ」を選択します。

8 キャプチャ中に音声が聞こえるようにするには、サウンドウィンドウの「スピーカー」設定ボックスを「入」にします。

サウンドウィンドウダイアログを閉じた後にもう一度サウンドオプションウィンドウを開くと、「スピーカー」オプションは「切」に戻ります。キャプチャ中に音声が聞こえるようにするには、このダイアログを開くたびに「入」を選択します。

9「サンプル」タブを選択し、ソースのオーディオに合うレートを選択します。

10 サウンドウィンドウの「ソース」タブを選択します。

11「DV オーディオ」を選択してから、DV デバイスのオーディオに合う目的のソースを選択します（初期設定では、「ソース」は「Built-in Input ／ライン入力」に設定されています)。最初の 2 チャンネルを選択します。

12（オプション）追加または代替のオーディオチャンネルをキャプチャできます。ソース素材に追加のオーディオチャンネルがある場合は、残り 2 つのオプションのいずれかを選択します。

13 必要に応じて、オーディオ設定に変更を加え、「OK」をクリックします。

14「OK」をクリックして、キャプチャ設定ウィンドウを閉じます。

15 録画がまだグレー表示されている場合は、キャプチャウィンドウの「設定」タブを選択し、「編集」を選択します。

16「ビデオ」をクリックし、「OK」をクリックします。

17 再生ボタンを押します。

録画ボタンが使用できるようになります。

キャプチャの環境設定

1 編集／環境設定／キャプチャ（Windows）または Premiere Pro ／環境設定／キャプチャ（Mac OS）を選択します。

2 ドロップフレームでキャプチャをキャンセルするか、ドロップフレームの発生を報告するか、バッチログファイルを生成するかどうかを指定します。

3 デバイスコントロールタイムコードを使用するかどうかを指定します。デバイスコントローラがインストールされている場合、Premiere Pro は、ソーステープに記録されているタイムコードではなく、コントローラから提供されるタイムコードを記録することができます。

キャプチャするトラックの選択

1 キャプチャパネルを開くには、ファイル／ キャプチャを選択します。

2 キャプチャパネル内のパネルメニューをクリックします。

3 目的に応じて、「録画」、「録音」、「録画と録音」を選択します。

ステレオソースからモノラルトラックへのキャプチャ

ステレオまたは 5.1 オーディオチャンネルを含むソースをキャプチャして、各オーディオチャンネルをモノラルオーディオトラックにマップすることができます。この動作は、初期設定のトラック形式として「モノラル」を指定しているときに、マルチチャンネルソースからキャプチャしたフッテージおよび読み込んだマルチチャンネルファイルに対して有効になります。オーディオチャンネルのマッピングについて詳しくは、224 ページの「ソースオーディオチャンネルと出力オーディオチャンネルのマッピング」を参照してください。

1 編集／環境設定／オーディオ（Windows）または Premiere Pro ／環境設定／オーディオ（Mac OS）を選択します。

2 環境設定ダイアログボックスの「ソースチャンネルマッピング」ペインで、初期設定のトラック形式メニューから「モノラル」を選択します。

3 「OK」をクリックします。

ファイルサイズの制限

Premiere Pro には、ファイルサイズの制限はありません。ただし、使用しているキャプチャカード、オペレーティングシステム、ハードディスクなどによって制限されることがあります。大容量ファイルのサポートについては、キャプチャカードとハードディスクのマニュアルを参照してください。

大容量のファイルを処理する能力は、ハードディスクのフォーマットによって大きく左右されます。FAT32 フォーマットでは、各ファイルの容量が最大 4GB に制限されます。これは、DV フッテージに換算すると約 18 分になります。NTFS フォーマットでは、ファイルサイズは制限されません。このような制限があるので、ビデオをキャプチャする場合にスクラッチディスクとして使用したり、ビデオファイルを書き出す保存先ハードディスクは NTFS フォーマットのものをお勧めします。ただし、ビデオ編集システムのほかのコンポーネントによってファイルサイズが制限されることがあります。

デバイスコントロールの設定

デバイスコントロールを使用することで、ビデオのキャプチャを管理および自動化することができます。また、テープにシーケンスを書き出すこともできます。デバイスコントロールを使用すると、デバイスを正確に制御でき、ソースビデオを Adobe Premiere Pro で直接表示することができます。Adobe Premiere Pro とデバイスを同時に操作する必要はありません。また、キャプチャウインドウでログしたすべてのクリップは、自動的に録画することができます。

Premiere Pro は、IEEE 1394（FireWire、i.LINK）と、（Windows のみ）互換性のある RS-232 および RS-422 コントローラをサポートしており、これらを通じてデバイスを制御します。デバイスの種類にかかわらず、デバイスが自動的に認識されない場合は、手動で設定することができます。デバイスコントロールを設定する前に、外部デバイスコントロールをサポートしているテープデッキまたはビデオカメラを準備し、デッキをコントローラやコンピューターに接続するケーブルを用意する必要があります。

デバイスコントロールを行うためのプロジェクトの設定

デバイスコントロール設定は、編集／環境設定／デバイスコントロール（Windows）または Premiere Pro ／環境設定／デバイスコントロール（Mac OS）を選択して調整できるものと、キャプチャパネルの「設定」ペインの一番下にある「デバイスコントロール」セクションで調整できるものがあります。デバイスコントロール設定は、プロジェクト全体に適用されます。

1 編集／環境設定／キャプチャ（Windows）または Premiere Pro ／環境設定／キャプチャ（Mac OS）を選択します。

2 1 つまたは複数のキャプチャオプションを選択します。独自のタイムコードを生成するデバイスを使用している場合は、「デバイスコントロールタイムコードを使用」を選択します。「デバイスコントロールタイムコードを使用」を選択すると、テープに記録されていても読み取ることができないタイムコードは、コントローラのタイムコードに置き換えられます。「OK」をクリックします。

3 キャプチャしたクリップをプロジェクト内の特定のビンに保存するには、まずプロジェクトを開きます。キャプチャする前に、そのビンがプロジェクトパネルに存在していることを確認してください。

4 ファイル／キャプチャを選択します。

5 設定パネルで「編集」をクリックし、キャプチャ設定ダイアログボックスで指定したキャプチャ形式がデバイスに適していることを確認し、「OK」をクリックします。

注意：一部の形式には、キャプチャ設定のオプションがありません。例えば、HDV 形式にはオプションがありません。

6 設定パネルの「キャプチャファイルの保存先」セクションで、キャプチャするビデオとオーディオを保存するディスクドライブに十分な容量があることを確認します。保存場所を変更する場合は、対応する「参照」ボタンをクリックし、保存場所を指定して「OK」をクリックします。

7 デバイスコントロールが設定されていない場合は、「デバイスコントロール」セクションのデバイスメニューからデバイスを選択し、「オプション」をクリックして設定します。デバイスによって選択できるオプションが異なるため、デバイスドライバーのマニュアルも参照してください。

8 キャプチャパネルのデバイスコントロールボタンが機能することをテストします。ビデオプレビューをサポートしている形式の場合は、プレビューにビデオが表示されることを確認します。

9 「ログ」タブをクリックします。「設定」エリアで、キャプチャメニューからキャプチャする対象に応じて「オーディオ」、「ビデオ」または「オーディオとビデオ」を選択します。必要に応じて、「ログファイルの保存先」リストからビンを選択します。初期設定では、「ログファイルの保存先」フィールドでプロジェクトパネルが選択されます。

10 必要に応じて、「クリップデータ」エリアに情報を入力します。この情報は、クリップのメタデータに保存されます。

注意：混乱を避けるために、「テープ名」には固有の名前を指定してください。一部のデバイスコントロールソフトウェアでは、新しいテープを挿入するたびにテープ名の指定が要求されます。その他の「ログデータ」オプションの指定は必須ではありません。

デバイスコントロールのためのデバイスの設定

Premiere Pro では、ビデオカメラや VTR などのデバイスのコントロールをサポートしています。Premiere Pro では、IEEE 1394（FireWire、i.LINK）接続経由で DV および HDV デバイスを制御します。（Windows のみ）Premiere Pro では、シリアル制御デバイスは、コンピューターに搭載されている RS-232 または RS-422 コントローラ経由で制御します。

1 デバイスコントロールの環境設定ダイアログボックスを開くには、編集／環境設定／デバイスコントロール（Windows）、または Premiere Pro ／環境設定／デバイスコントロール（Mac OS）を選択します。

2 デバイスメニューから制御するデバイスの種類を選択します。

3「オプション」ボタンをクリックします。

4（オプション）DV または HDV デバイスに接続する場合は、テレビ方式、メーカー、デバイスおよびタイムコード形式メニューから適切な項目を選択します。デバイスメニューで、使用するモデルが表示されない場合は、次のいずれかの操作を行います。

- 同じ系列のモデル（分かる場合）を選択する
- 「標準」のままにする
- 「Web ページでデバイス情報を見る」をクリックする

5 シリアルデバイスを接続する場合は、プロトコル、ポート、タイムソースおよびタイムベースメニューから適切な項目を選択します。選択したプロトコルで表示されるチェックボックスのいずれかまたは両方をオンにします。

6（DV/HDV デバイスコントロールのみ）「接続確認」をクリックします。Premiere Pro は次のいずれかのステータスを表示します。

オフライン Premiere Pro でデバイスが認識されていません。すべての接続と設定を確認する必要があります。

検出 デバイスは認識されていますが、テープを制御できない状態です（テープがセットされていない可能性があります）。

オンライン Premiere Pro でデバイスが検出されていて、テープを制御できる状態です。

7「OK」をクリックします。

8「設定」ペインの「デバイスコントロール」セクションで、必要に応じて次のオプションを指定します。

プリロール時間 キャプチャの前にインポイントまでテープを再生する時間を指定します。この値は、使用しているデバイスに応じて異なります。

タイムコードオフセット キャプチャしたビデオに記録されているタイムコードの調整値をフレーム単位で指定します。タイムコードが、ソーステープの同じフレームのタイムコード値と一致するように、オフセットを設定します。

デバイスコントロールでのデバイスの選択

1 キャプチャパネルで、「設定」タブを選択します。

2 デバイスメニューから、制御するデバイスの種類を選択します。

3「オプション」ボタンをクリックします。

4（オプション）DV または HDV デバイスに接続する場合は、テレビ方式、メーカー、デバイスおよびタイムコード形式メニューから適切な項目を選択します。デバイスメニューで、使用するモデルが表示されない場合は、次のいずれかの操作を行います。

- 同じ系列のモデル（分かる場合）を選択する
- 「標準」のままにする
- 「Web ページでデバイス情報を見る」をクリックする

5 シリアルデバイスを接続する場合は、プロトコル、ポート、タイムソースおよびタイムベースメニューから適切な項目を選択します。選択したプロトコルで表示されるチェックボックスのいずれかまたは両方をオンにします。

6（DV/HDV デバイスコントロールのみ）「接続確認」をクリックします。Premiere Pro は次のいずれかのステータスを表示します。

オフライン Premiere Pro でデバイスが認識されていません。すべての接続と設定を確認する必要があります。

検出 デバイスは認識されていますが、テープを制御できない状態です（テープがセットされていない可能性があります）。

オンライン Premiere Pro でデバイスが検出されていて、テープを制御できる状態です。

7「OK」をクリックします。

8 「設定」タブの「デバイスコントロール」セクションで、必要に応じて次のオプションを指定します。

プリロール時間 キャプチャの前にインポイントまでテープを再生する時間を指定します。この値は、使用しているデバイスに応じて異なります。

タイムコードオフセット キャプチャしたビデオに記録されているタイムコードの調整値をフレーム単位で指定します。タイムコードが、ソーステープの同じフレームのタイムコード値と一致するように、オフセットを設定します。

RS-422 または RS-232 デバイスの調整（Windows のみ）

1 ファイル／書き出し／テープへ書き出しを選択します。

2 「オプション」ボタンをクリックします。

3 「ムービー開始オフセット」、「手動編集タイミング」および「プリロール」の各ボックスに、デバイスに適したオフセットフレーム値を入力します。

RS-422 または RS-232 デバイスの制御（Windows のみ）

1 編集／環境設定／デバイスコントロールを選択します（Windows）。

2 デバイスメニューから「シリアルデバイスコントロール」を選択します。

3 「オプション」ボタンをクリックします。

4 「VTR とポートコントロール」セクションで、デバイスのプロトコルとポートを選択します。

5 「タイムコントロール」セクションで、デバイスのタイムソースとタイムベースを選択します。

キャプチャパネルのデバイスコントロール

キャプチャウインドウのコントロールを利用してクリップのログを作成することができます。ジョグコントロール を使用すると、前後のフレームに簡単に移動することができます。また、シャトルコントロール を使用して、テープの再生、早送り、巻き戻しの各速度を変更することができます。録画ボタン を押すと、キャプチャを手動で開始することができます。

テープが停止しているときに巻き戻しボタン を押すと、テープが最高速度で巻き戻されます。テープの再生中または一時停止中に巻き戻しボタンを押すと、ビデオをプレビュー表示しながらテープが巻き戻されます。

テープが停止しているときに早送りボタン を押すと、テープが最高速度で早送りされます。テープの再生中または一時停止中に早送りボタンを押すと、ビデオをプレビュー表示しながらテープが早送りされます。

前のシーンボタンを押すと、テープが 1 つ前の録画の開始点まで早送りされ、一時停止します。次のシーンボタン を押すと、1 つ先の録画の開始点まで早送りされて一時停止します。

注意 : 次のシーンボタンと前のシーンボタンは Windows の DV でのみサポートされ、HDV では Windows でも Mac OS でもサポートされません。

また、J、K、L キーを押して、デバイスを制御することもできます。J キーを押すとテープが巻き戻され、L キーを押すと早送り、K キーを押すと一時停止します。J キーまたは L キーを繰り返し押すと、早送りまたは巻き戻しの速度が速くなります。1 フレームずつ巻き戻しまたは早送りするには、K キーを押しながら J キーまたは L キーを 1 回押します。巻き戻しまたは早送りの速度を遅くするには、K+J キーまたは K+L キーを押したままにします。

キーボードを使用してキャプチャパネルのコントロールを操作するには、キャプチャパネルのツールヒントを参照してください。編集／キーボードショートカットを選択して、ショートカットを変更することができます。特定のフレームまでテープをすばやく送るには、キャプチャパネルの左下にある、現在のタイムコードを示すフィールドにタイムコードを入力します。Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押します。

デバイスコントロールを無効

1 次のいずれかの方法で、デバイスコントロールの環境設定ダイアログボックスを開くことができます。

- 編集／環境設定／デバイスコントロール（Windows）または Premiere Pro ／環境設定／デバイスコントロール（Mac OS）を選択します。
- キャプチャパネルで、「設定」をクリックします。

2 デバイスメニューから「なし」を選択します。

3 「OK」をクリックします。

注意：デバイスコントロールが無効になっている場合、デバイスでの再生を手動で開始します。

デバイスコントロールを使用しないキャプチャ

Premiere Pro で制御できないデバイスを使用する場合は、手動でビデオを操作してキャプチャします。キャプチャする際は、デッキ側の再生操作と、Premiere Pro のキャプチャパネルでのキャプチャ操作の両方を手動で行います。

注意：HDV フッテージのプレビューには、外部テレビモニターを使用してください。ソースがビデオカメラの場合、Mac OS でシャトル、ログおよびキャプチャを行っている最中は、ビデオカメラのビューファインダーを使用してください。キャプチャパネルのプレビュー画面には、「カメラでプレビュー中」と表示されます。

1 ビデオデッキやビデオカメラがコンピューターに正しく接続されていることを確認します。

2 ファイル／キャプチャを選択します。

3 （Mac OS）QuickTime キャプチャ設定ダイアログボックスが開いた場合は、プロジェクトに対応したビデオおよびオーディオ設定を選択します。

これらの設定は該当するプロジェクトでは保持されますが、新しいプロジェクトでは再び設定することができます。

4 「ログ」ペインの「設定」エリアで、キャプチャメニューからメディアタイプを選択します。

5 ビデオデッキやビデオカメラのコントロールを使用して、キャプチャを開始するフレームから数秒前の位置までビデオテープを巻き戻しまたは早送りします。

6 ビデオデッキやビデオカメラの再生ボタンを押してから、キャプチャパネルの赤い録画ボタンをクリックします。

7 必要なフッテージの終了位置から数秒間余分に録画します。Esc キーを押して録画を停止します。

キャプチャしたファイルの保存ダイアログボックスが表示されたら、ログデータを入力して「OK」をクリックします。新しいファイルがプロジェクトパネルにリストされ、キャプチャパネルの「設定」ペインで指定した保存先に保存されます。

デバイスコントロールを使用したキャプチャ

デバイスとプロジェクトを正しく設定したら、デバイスコントロールを使用してキャプチャを開始することができます。テープ全体をキャプチャすることも、インポイントとアウトポイントを指定してクリップをキャプチャすることもできます。また、任意の数のクリップのインポイントとアウトポイントをログして、必要な数だけバッチキャプチャすることもできます。Premiere Pro では、Windows および Mac OS のどちらのプラットフォームに対しても FireWire デバイスコントロールをサポートしていますが、シリアルデバイスコントロールは、Windows に対してだけサポートしています。

注意：Mac OS では、HDV フッテージのプレビューに、外部テレビモニターを使用する必要があります。ソースがビデオカメラの場合、シャトル、ログおよびキャプチャを行っている最中は、ビデオカメラのビューファインダーを使用する必要があります。キャプチャパネルのプレビュー画面には、「カメラでプレビュー中」と表示されます。

関連項目

81 ページの「デバイスコントロールの設定」

テープ全体のキャプチャまたはテープの一部のキャプチャ

1 ファイル／キャプチャを選択します。

2（Mac OS）QuickTime キャプチャ設定ダイアログボックスが開いた場合は、プロジェクトに対応したビデオおよびオーディオ設定を選択します。

これらの設定は該当するプロジェクトでは保持されますが、新しいプロジェクトでは再び設定します。

3 キャプチャパネルのプレビューの上に表示されるステータスで、デバイスがオンラインになっていることを確認します。

4 デバイスにテープを挿入します。テープ名を指定するように求められます。テープ名には、必ず固有の名前を指定してください。

名前に固有の番号を付けると、同じ名前を重複して使用してしまうことがなくなります。

5「ログ」ペインの「設定」エリアで、キャプチャメニューからメディアタイプを選択します。

6 テープを先頭まで巻き戻します。またはキャプチャする部分の先頭まで巻き戻します。

7 テープの新しいシーンごとに個別のファイル（Windows）またはサブクリップ（Mac OS）を作成する場合は、「キャプチャ」エリアで「シーン検出」をオンにします。

8 各クリップのインポイントの前とアウトポイントの後ろのフレームを含めてキャプチャするには、「キャプチャ」エリアの「予備」ボックスにフレーム数を入力します。

9「テープ」をクリックします。

10 目的の部分の最後でキャプチャを停止するには、停止ボタンをクリックします。クリックしなかった場合は、テープの最後でキャプチャが停止します。

クリップの選択およびキャプチャ

1 ファイル／キャプチャを選択します。

2（Mac OS）QuickTime キャプチャ設定ダイアログボックスが開いた場合は、プロジェクトに対応したビデオおよびオーディオ設定を選択します。

これらの設定は該当するプロジェクトでは保持されますが、新しいプロジェクトでは再び設定しなければならない場合があります。

3 キャプチャパネルのプレビューの上に表示されるステータスで、デバイスがオンラインになっていることを確認します。

4 デバイスにテープを挿入します。テープ名を指定するように求められます。テープ名には、必ず固有の名前を指定してください。

5「ログ」ペインの「設定」エリアで、キャプチャメニューからメディアタイプを選択します。

6 キャプチャパネルのコントロールを使用して、キャプチャする先頭のフレームに移動し、「インを設定」をクリックします。次に、キャプチャする最後のフレームに移動し、「アウトを設定」をクリックします。

注意：HDV フッテージを Mac OS でキャプチャしている場合、ログを行っている最中はプレビューに外部テレビモニターまたはビデオカメラのビューファインダーを使用する必要があります。キャプチャパネルのプレビュー画面には、「カメラでプレビュー中」と表示されます。

7 各クリップのインポイントの前とアウトポイントの後ろのフレームを含めてキャプチャするには、キャプチャパネルの「予備」エリアにフレーム数を入力します。

8「ログ」ペインの「キャプチャ」エリアで「インからアウト」をクリックして、クリップをキャプチャします。

デバイスがオンライン状態であるかどうかの確認

1 ファイル／キャプチャを選択します。

2 （Mac OS）QuickTime キャプチャ設定ダイアログボックスが開いた場合は、プロジェクトに対応したビデオおよびオーディオ設定を選択します。

これらの設定は該当するプロジェクトでは保持されますが、新しいプロジェクトでは再び設定しなければならない場合があります。

3 キャプチャパネルで「設定」タブを選択します。

4 「設定」タブの「デバイスコントロール」エリアで「オプション」をクリックします。

5 DV ／ HDV デバイスコントロール設定ダイアログボックスで、「接続確認」をクリックします。

自動シーン検出を使用したクリップのログ

シーン検出を使用することで、すばやくクリップをログすることができます。ビデオをキャプチャしているときに、シーン検出は、テープの時間／日付スタンプの切れ目を検出するたびにクリップをログします。シーン検出を使用すると、Premiere Pro はシーンの切れ目を検出するたびに、自動的に別々のファイルとしてキャプチャするか（Windows）、サブクリップ付きのマスタークリップを作成します（Mac OS）。Mac OS では、新しいビンにサブクリップが配置されます。シーン検出は、テープ全体をキャプチャする場合とインポイントとアウトポイントの間の特定の部分だけをキャプチャする場合の両方で使用できます。シーン検出は、定義されているインポイントとアウトポイントの間であっても、シーンの切れ目を検出するたびにクリップを作成します。

シーン検出を有効にすると、テープの進行を妨げずにバッチキャプチャ用のシーンをログすることができます。また、タイムコードブレーク間で発生するシーンもログすることができます。

自動シーン検出の操作方法について、Tracy Peterson によるビデオチュートリアルがアドビ システムズ社の Web サイトで公開されています。

❖ キャプチャパネルで、次のいずれかの操作を行います。

- プレビューの下にあるシーン検出ボタン をクリックします。
- 「ログ」タブ内の「キャプチャ」領域にある「シーン検出」を選択します。

シーン検出では、各シーンの最初のフレームから別ファイル（Windows）またはサブクリップ（Mac OS）が開始されます。

注意：シーン検出は、DV、HDV 1080i、HDV 720p フッテージで機能します。

キャプチャに関する一般的な問題

デジタルフッテージをキャプチャしているときに問題が発生した場合は、Premiere Pro ヘルプを参照するか、カメラ、ビデオデッキまたはキャプチャカードの取扱説明書を参照してください。詳しくは、デジタルビデオのキャプチャおよび再生のトラブルシューティングを参照してください。ここでは、デジタルビデオをキャプチャする際に発生する可能性のある問題とその解決策について説明します。

- デバイス（カメラまたはデッキ）がスリープモードになった場合は、キャプチャパネルを一度閉じてから開き直します。または、キャプチャパネルを閉じ、デバイスの電源を一旦切って入れ直してから、キャプチャパネルをもう一度開きます。多くのカメラでは、AC 電源に接続してテープを取り出しておくと、スリープモードが無効になります。
- キャプチャパネルまたはモニターパネルでビデオの粒子が粗く見える場合は、キャプチャ画質を維持するために表示画質が下げられている可能性があります。キャプチャされたビデオはキャプチャ時に設定している画質で保存されています。NTSC ／ PAL 方式のいずれかのモニター上で正確にその画質を再現します。処理能力の低いシステムでは、CPU リソースを十分に確保して最高品質でキャプチャをするために、キャプチャプレビューの画質が自動的に下げられる場合があります。
- キャプチャパネルにビデオ画像が表示されない場合は、デバイスコントロールとキャプチャの設定を確認してください。次に、デバイスの電源を入れたまま Premiere Pro を再起動します。
- キャプチャしたオーディオとビデオが同期していない場合は、録画と録画の間でギャップ（未録画部分）が発生していないことを確認します。ブランクテープにはタイムコードが書き込まれていないので、カメラのタイムコードに影響を与える場合があります。ブランク部分をキャプチャすると、カメラからは有効なフレームは送信されませんが、タイムコードは停止せずに記録されます。
- オーディオの録音を一旦止めて、コンピューターのサウンド入力とスピーカーシステムを使用して再生時に音が聞こえるかどうかを確かめます。音が聞こえない場合は、オーディオソースが正しく接続されていないか、オーディオパラメーターが正しく設定されていない可能性があります。ハードウェアの接続、Windows のコントロールパネルの「サウンド

とオーディオデバイス」の設定およびミキサー設定を確認し、サウンドカードに付属するマニュアルを参照してください。Premiere Pro で編集／環境設定（Windows）または Premiere Pro ／環境設定（Mac OS）を選択し、オーディオ、オーディオハードウェア、オーディオ出力マッピングの各設定を確認します。

- HDV フッテージのシャトル、ログおよびキャプチャを Mac OS で行っている場合、キャプチャパネルのプレビュー画面はブランクのままです。フッテージのプレビューは、外部テレビモニターか、ソースデバイスがビデオカメラの場合はそのビューファインダーで見る必要があります。

関連項目

デジタルビデオのキャプチャおよび再生のトラブルシューティング

DV または HDV ビデオのキャプチャ

FireWire ケーブルを使用してデバイスをコンピューターに接続することで、オーディオおよびビデオを任意の DV または HDV デバイスからキャプチャできます。Premiere Pro では、オーディオおよびビデオ信号をハードディスクに書き出したり、FireWire ポートを介してデバイスを制御することができます。

DV または HDV フッテージを SDI ポートを介して XDCAM または P2 デバイスからキャプチャできます。ただし、サポートされているサードパーティ製キャプチャカードまたはデバイスが取り付けられており、それに対応するドライバーがコンピューターにインストールされている必要があります。

DV または HDV シーケンスプリセットのいずれかを使用して作成したシーケンスでは、キャプチャ設定はそれぞれ「DV キャプチャ」または「HDV キャプチャ」に設定されます。ただし、キャプチャ設定は、作成されたプロジェクトのキャプチャパネルで DV または HDV に変更できます。

DV ビデオのプレビューについては、プレビュー中およびキャプチャ中を選択できます。また、Windows の場合、HDV フッテージは、キャプチャウィンドウでプレビューすることはできますが、HDV フッテージのキャプチャ中には、キャプチャウィンドウでプレビューすることはできません。HDV フッテージのキャプチャ中は、キャプチャウィンドウに「キャプチャ中」と表示されます。

重要：DVCPRO HD アセット、XDCAM HD および XDCAM EX アセット、AVCHD アセットは、キャプチャすることなくそれぞれのメディアから転送して読み込むことができます。キャプチャは転送より時間がかかり、一部のメタデータしか保持されません。詳しくは、64 ページの「非テープ方式の形式のアセットの読み込み」を参照してください。

関連項目

42 ページの「DV または HDV システムの設定」

85 ページの「デバイスコントロールを使用したキャプチャ」

447 ページの「デバイスコントロールを使用したテープへの書き出し」

HD ビデオのキャプチャ

SDI ポート付きの HD デバイスからオーディオおよびビデオをキャプチャすることができます。ただし、サポートされている SDI キャプチャカードがあり、そのドライバーおよびソフトウェアがコンピューターにインストールされている必要があります。また、HD フッテージを XDCAM SDI ソースからキャプチャすることもできます。ただし、サポートされている XDCAM キャプチャカードがあり、そのドライバーがインストールされている必要があります。インストールが正しく行われると、HD プリセットが新規シーケンスダイアログボックスの使用可能なプリセットパネルに追加され、HD 形式がプロジェクト設定ダイアログボックスの「一般」タブのキャプチャ形式メニューに追加されます。

一般的に、HD デバイスをコンピューターに接続するには、SDI ポートを BNC コネクタ付きの同軸ケーブルを使用します。デバイスのシリアルポートをコンピューターの RS-422 または RS-232 ポートに接続すると、デバイスコントロールが利用できるようになります（Windows のみ）。詳しくは、キャプチャカードのメーカーから提供されているセットアップマニュアルを参照してください。

重要：DVCPRO HD アセット、XDCAM HD および XDCAM EX アセット、AVCHD アセットは、キャプチャすることなくそれぞれのメディアから転送して読み込むことができます。キャプチャは転送より時間がかかり、一部のメタデータしか保持されません。詳しくは、64 ページの「非テープ方式の形式のアセットの読み込み」を参照してください。

関連項目

43 ページの「SD-SDI、HD-SDI またはコンポーネントシステムのセットアップ」

81 ページの「デバイスコントロールの設定」

85 ページの「デバイスコントロールを使用しないキャプチャ」

オンライン編集とオフライン編集について

オンライン編集では、ビデオプログラムの最終出力に求められる品質でクリップを編集します。これは、Premiere Pro で編集を行う場合の通常の手法です。オンライン編集は、ホストコンピューターの処理速度と記憶容量が、使用するビデオ形式の要件を十分満たしている場合に正しく機能します。例えば、最近のほとんどのコンピューターは高解像度の DV のデータレートを処理できますが、HDV や HD フッテージなどの大きなデータレートを扱うための要件を満たすことが困難な場合もあります。このような場合には、オフライン編集を行うのが一般的です。

オフライン編集では、高解像度のクリップをキャプチャした後に、編集用に低解像度のコピーを作成します。編集後、クリップと関連付けられた低解像度のフッテージをオリジナルの高解像度のフッテージと置き換えます。最終制作物を高画質で仕上げ、レンダリング、または書き出しできます。低解像度クリップを使用することで、標準的なコンピューターでもパフォーマンスの低下に悩まされずに、HDV や HD フッテージなどのサイズの著しく大きいアセットを編集できるようになります。また、ロケ中でも、ラップトップコンピューターを使用して編集作業を行うことができます。

プロジェクトを通して、オンラインのまま高解像度のフッテージを使用してプロジェクトを編集できます。2 つの工程に分けて編集することもできます。まずオフラインで高解像度のフッテージを使用して、クリエイティブな方向性を決めます。その後、高解像度のフッテージをオンラインに戻して、微調整やカラー調整などを行います。

例えば、Premiere Pro で HD プロジェクトのオフライン編集を行い、EDL でプロジェクトを書き出して、より高性能なハードウェアで構成された編集システムに転送することができます。その後、さらにパワフルなハードウェアで、最終的なオンライン編集とレンダリングを高解像度で行います。

オフライン編集用の低解像度クリップの作成

1 プロジェクトパネルに高解像度でアセットをキャプチャするか読み込みます。

2 プロジェクトパネルで、新規ビンボタンをクリックし、低解像度のクリップ用のビンに名前を付けます。

3 Adobe Media Encoder を起動し、プロジェクトのすべてのクリップを Adobe Media Encoder キューに追加します。

4 Adobe Media Encoder で、「設定」をクリックします。

5 形式と他の設定を、低解像度フォーマット用の形式と設定に変更します。

6 「出力名」フィールドでファイル名をクリックし、低解像度のクリップに作成したフォルダーを参照します。

7 「OK」をクリックします。

8 「キューを開始」をクリックします。

クリップが低解像度の形式でエンコードされます。初期設定では、エンコードされたクリップのファイル名には、オリジナルクリップのファイル名がそのまま使用されます。

9 Premiere Pro のプロジェクトパネルに、低解像度のクリップに作成したビンを開きます。このビンに低解像度のクリップを読み込みます。

10 低解像度のクリップを使用してプロジェクトを編集します。

低解像度のクリップを高解像度のクリップに置き換えたオンライン編集

アセットの低解像度のコピーをオリジナルの高解像度に置き換えて、プロジェクトを高解像度でレンダリングできます。

1 クリップ／フッテージを置き換えを選択します。選択した低解像度のクリップと同じファイル名のオリジナルの高解像度のクリップを検索します。「選択」をクリックします。

2 プロジェクトで使用する低解像度のクリップごとに上の 2 つの手順を繰り返します。

アナログビデオのデジタル化

アナログ形式のビデオショットを編集するには、まずデジタル化する必要があります。ビデオをデジタル化するには、デジタルビデオカメラ（即座にデジタル化することが可能）またはコンピューターに取り付けられているデジタル化デバイスを使用してビデオ信号を処理します。または、アナログフッテージをデジタル形式にダビングし、その後ほかのデジタルソースの場合と同じように、キャプチャカードを使用してデジタルデバイスからビデオをキャプチャすることもできます。使用する機器によっては、コンポーネントビデオ、コンポジットビデオおよび S ビデオなど、さまざまな信号形式のアナログビデオをデジタイズすることができます。一部のデジタイザは、デバイスコントロールを備えています。RS-232 または RS-422 ポート経由でソースデバイスに接続すると、Premiere Pro のキャプチャパネルからデバイスを制御したり、バッチキャプチャを行えるようになります。詳しくは、ビデオカメラやデジタイザ／キャプチャカードに付属の取扱説明書を参照してください。アナログビデオのキャプチャのトラブルシューティングについては、Premiere Pro でのアナログキャプチャの問題のトラブルシューティングを参照してください。

関連項目

45 ページの「S ビデオまたはコンポジットシステムのセットアップ」

235 ページの「アナログオーディオのキャプチャ」

Premiere Pro でのアナログキャプチャの問題のトラブルシューティング

キャプチャカード設定について

Premiere Pro で表示されるキャプチャ設定の一部は、デジタイザまたはキャプチャカードに付属するプラグインソフトウェアから提供されることがあります。使用できるオプションやサポートされる形式は、キャプチャカードのメーカーによって異なる可能性があります。このようなビデオキャプチャカードと Premiere Pro の複雑な関係により、システムの各部がどのオプションやどの問題と関係しているか判断しづらくなっています。多くのキャプチャカードのメーカーと同様に、アドビ システムズ社では、対象となるオプションや問題が、ビデオキャプチャカードおよびカードのソフトウェアと、Premiere Pro のどちらに関連しているかを判断するためのトラブルシューティングマニュアルをオンラインで提供しています。Premiere Pro Web サイトとキャプチャカードメーカーの Web サイトで、トラブルシューティングに関するリソースを参照してください。

サポートされているキャプチャカードを使用すると、多くの場合、設定ファイル（プリセット）がインストールされます。このプリセットは、Premiere Pro の新規プロジェクトダイアログボックスにある「プリセットの読み込み」ペインで選択できます。このプリセットを選択すると、キャプチャカードを最適な状態でサポートできるように、すべてのキャプチャ設定が自動的に構成されます。最適な結果を得るには、キャプチャカードのプリセットが提供されている場合はそれを使用してください。「カスタム設定」ペインのキャプチャ設定は変更しないでください。

アナログビデオのデジタイズ

1 Premiere Pro を終了します。

2 アナログデバイスのビデオ出力とオーディオ出力を、アナログ入力を備えたデジタルデバイス（デジタイザ、デジタルビデオカメラ、デジタルビデオデッキ）に接続します。

3 デジタルデバイスが外部デジタイザ、デジタルビデオデッキまたはデジタルビデオカメラの場合は、FireWire または SDI ポートでコンピューターと接続します。

4（Windows のみ）デジタルデバイスがデバイスコントロールを備えたデジタイザの場合は、デバイスコントロールポート（RS-232 または RS-422）をアナログデバイスの同じ種類のポートに接続します。

5 アナログソースとデジタルデバイスの電源を入れます。

6 デジタルデバイスがビデオカメラの場合は、カメラモードではなく、VTR、ビデオまたは再生モードにします。

7 デジタルデバイスの入力選択コントロールを適切なアナログ入力に設定します。

8 Premiere Pro を起動します。

9 初期画面が表示されたら、次のいずれかの操作を行います。

- キャプチャカードを使用して新しいプロジェクトを開始するには、「新規プロジェクト」をクリックし、「プリセットの読み込み」ペインにキャプチャカードのプリセットが表示されていればそれを選択して、「OK」をクリックします。
- 既存のプロジェクトをキャプチャカードを使用して開くには、そのキャプチャカードのプリセットで設定した既存のプロジェクトを選択します。
- ビデオカメラまたはビデオデッキなどの外部デバイスをデジタル化に使用して新しいプロジェクトを開始するには、「新規プロジェクト」をクリックし、目的のテレビ方式および形式に一致する DV または HDV プリセットを選択して、「OK」をクリックします。
- ビデオカメラまたはビデオデッキなどの外部デバイスをデジタル化に使用して既存のプロジェクトを開くには、正しい DV または HDV プリセットで設定した既存のプロジェクトを選択します。

10（オプション）Premiere Pro によるデジタル化デバイスからオーディオトラックへのオーディオチャンネルのマッピング方法を指定します。編集／環境設定／オーディオ（Windows）または Premiere Pro ／環境設定／オーディオ（Mac OS）を選択します。ソースチャンネルマッピングペインで、初期設定のトラック形式メニューからオーディオチャンネル形式を選択します。

11 ファイル／キャプチャを選択します。

12 キャプチャパネルで、「設定」ペインの設定を慎重に確認します。設定を変更する必要がある場合には、「編集」をクリックします（キャプチャカードを使用している場合、この設定項目は、Premiere Pro ではなく、カードメーカーのプラグインソフトウェアによって提供されます。設定の内容は、キャプチャカードのメーカーやモデルによって異なります。詳しくは、キャプチャカードのメーカーから提供されているソフトウェアドライバーのマニュアルを参照してください）。

13 次のいずれかの操作を行います。

- デジタルデバイスがデバイスコントロールに対応していない場合は、アナログデバイス本体を操作して、ソースを再生位置まで送ります。アナログデバイスの再生ボタンを押し、キャプチャパネルの録画ボタン をクリックします。
- デジタルデバイスがデバイスコントロールに対応している場合は、デジタルソースの場合と同じように、キャプチャパネルのコントロールを使用して、フッテージをキャプチャまたはログします。

DVD 用のコンテンツのキャプチャ

DVD コンテンツは、さまざまなプレーヤーで確実に再生できるように、DVD の仕様に従って圧縮されます。DVD プロジェクトのコンテンツを設定する際は、DVD への変換時にコンテンツの品質が保たれるように、フレームサイズとフレームレートに注意する必要があります。

最適な結果を得るために、次の仕様に従ってキャプチャまたは録音してください。

フレームサイズ NTSC 標準 720 x 480 または PAL 標準 720 x 576。プロジェクトで異なるフレームサイズが使用されている場合は、Premiere Pro で自動的に調整されます。

フレームレート 29.97 fps（NTSC）または 25 fps（PAL）、もしくは 24p 用 23.976（NTSC）。1 つのプロジェクト内のすべてのフッテージは、同じフレームレートに設定する必要があります。

縦横比 4:3 または 16:9（ワイドスクリーン）。

オーディオ bit 数 16 bit。

オーディオサンプルレート 48 kHz。

バッチキャプチャと再キャプチャ

クリップのログについて

ログクリップをオフラインクリップとして作成することで、ソーステープ上の特定のショットを指定し、使用したい部分だけを抽出することができます。デバイスコントロールオプションを使用してカメラやデッキをリモート制御するように環境設定ダイアログボックスで設定している場合は、キャプチャパネルのクリップログコントロールでオフラインクリップを作成します。オフラインクリップを作成しておくと、「バッチキャプチャ」コマンドを使用して、あらかじめログしたクリップを使用してまとめてキャプチャすることができます。

インポイントとアウトポイントで作成されたリストから、オンラインのデバイスを使用せずにログクリップを作成できます。ログクリップは、各ショットのインポイントとアウトポイントを入力し、「ログクリップ」ボタンをクリックして作成します。外部のログおよびスプレッドシートプログラムを使用して、フレーム番号をログすることもできます。この場合は、作成したスプレッドシートをオフラインクリップのリストとして Premiere Pro に読み込みます。

ソーステープの再生中にインポイントとアウトポイントを設定して、クリップをインタラクティブにログすることもできます。

関連項目

169 ページの「オフラインクリップの操作」

バッチキャプチャ用のクリップのログ

1 キャプチャパネルのプレビューの上に表示されるステータスで、デバイスがオンラインになっていることを確認します。

2 デバイスにテープを挿入します。テープ名を指定するように求められます。ログするテープ名には、必ず固有の名前を指定してください。

3 キャプチャパネルのコントロールを使用して、最初のショットの先頭のフレームに移動し、「インを設定」ボタンをクリックします。次に、ショットの最後のフレームに移動し、「アウトを設定」ボタンをクリックします。

4 「ログ」ペインの「設定」エリアで、キャプチャメニューからメディアタイプを選択します。

5 各クリップのインポイントの前とアウトポイントの後ろに予備フレームを含めてキャプチャするには、キャプチャパネルの「予備」エリアに予備フレーム数を入力します。

6 「ログ」ペインの「タイムコード」エリアにある「ログクリップ」ボタンをクリックして、指定したクリックをログします。ダイアログボックスが表示されたら、クリップの名前を入力します。クリップのオフラインクリップがプロジェクトパネルに配置され、クリップがログされます。

7 手順 2 〜 6 を繰り返して、バッチキャプチャする各ショットをログします。

「ログ」を選択した状態のキャプチャパネル

インタラクティブなクリップのログ

1 デバイスが接続されていて、カメラモードではなく VTR またはビデオモードになっていることを確認し、ファイル／キャプチャを選択します。

2 「ログ」ペインの「設定」および「クリップデータ」セクションで、初期設定値を入力します。

3 テープを再生しながら任意の「インを設定」と「アウトを設定」ボタンをクリックして、ログクリップを作成します。取り込みたいポイントが設定できるまで、この作業を繰り返します。

4 インポイントとアウトポイントを設定したら、「ログクリップ」をクリックし、クリップデータを確認して「OK」をクリックします。

タイムコードは、「+」（プラス）または「-」（マイナス）記号を入力して微調整することができます。例えば、アウトポイントの最後に 5 フレームを追加するには、アウトポイントのタイムコード全体を選択し、「**+5**」と入力して Enter キーまたは Return キーを押します。

クリップをインタラクティブにログする際のヒント

- キャプチャパネルの「ログ」ペインのオプションを設定します。Premiere Pro は、今後のログクリップに対して、「設定」および「クリップデータ」セクションの現在のデータを初期設定値として使用します。一連のクリップを同じビンに同様のログデータでログする場合は、それらのクリップのログを開始する前に、クリップデータを指定して作業内容を保存します。「ログクリップ」ボタンをクリックすると、クリップデータを確定または変更するためのダイアログボックスが表示されます。
- 「クリップデータ」セクションで、テープ名を指定します。バッチキャプチャを開始するたびに、この名前の入力が求められます。
- 「クリップデータ」セクションの「クリップ名」で番号を指定すると、番号の値が自動的に加算されるようになります。例えば、先頭が「Car Chase」という名前で始まるひと続きのクリップに連番を振る場合は、「Car Chase 01」と入力して、クリップ名が数字で終わるようにします。次のクリップがログされると、初期設定では、「Car Chase 02」のように、その次の番号が与えられます。
- キャプチャパネルの設定はいつでも変更できます。例えば、テープを再生しているときにアクションに変化があった場合は、後続のクリップをログするビンを変更したり、別の説明やシーン名を入力したりして、新しいアクションをキャプチャすることができます。設定を変更するときにテープを止める必要はありません。
- キーボードを使用してデバイスを操作したり、クリップをログしたりすることができます。キャプチャパネルコントロールのツールヒントを参照するか、編集／キーボードショートカットを選択し、ショートカットを確認または変更します。
- 新しいオフラインクリップを作成するには、「ログクリップ」をクリックします。テープが一時停止され、新しいオフラインクリップのクリップデータを確認できます。

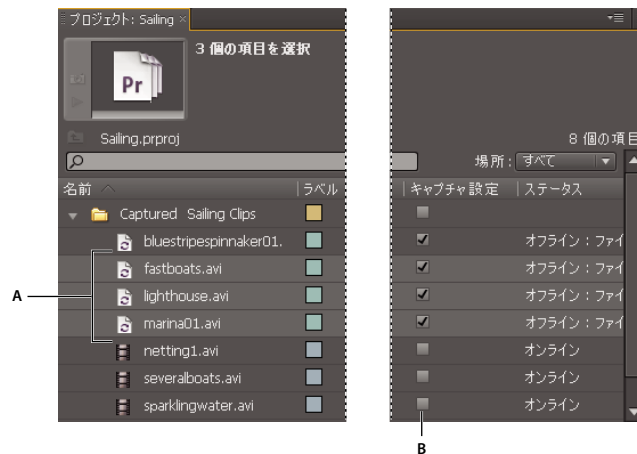
バッチキャプチャについて

Premiere Pro は、バッチキャプチャをサポートしています。バッチキャプチャとは、制御可能なデバイスから複数のクリップを自動的にキャプチャすることです。このバッチキャプチャの処理は、あらかじめ用意しておいたログクリップを選択して定義します。ログされたクリップは、オフライン（プレースホルダー）クリップとしてプロジェクトパネルやビンに表示されます。ログされたオフラインクリップを選択し、ファイル／バッチキャプチャを選択すると、任意の数のオフラインクリップをキャプチャすることができます。キャプチャを開始すると、キャプチャを効率的に実行できるように、テープ名とタイムコードのインポイント順に自動的にエントリが並べ替えられます。

手動でログするクリップの数を減らして時間を節約するために、「シーン検出」を使用することをお勧めします。87 ページの「自動シーン検出を使用したクリップのログ」を参照してください。

ログされた（オフライン）クリップをバッチキャプチャするには、プロジェクトパネルでクリップを選択し、ファイル／バッチキャプチャを選択します。オフラインクリップをビンに振り分けた場合は、ビンを選択することで、ビン全体をバッチキャプチャすることができます。

Premiere Pro はビデオをバックグラウンドでキャプチャするので、キャプチャ中に別のタスクを実行することができます。つまり、Premiere Pro で手動キャプチャまたはバッチキャプチャを開始した後に、Premiere Pro アプリケーションを最小化したり、別のアプリケーションに切り替えたりしてもキャプチャは停止しません。キャプチャを停止するには、Premiere Pro ウィンドウを元のサイズに戻して、ウィンドウの任意の部分をクリックします。ただし、キャプチャ中にシステムに負荷をかけるタスクを実行すると、フレームがドロップアウトする場合があります。デュアルプロセッサーシステムなど、システムのパフォーマンスが高い場合は、ドロップフレームが発生する可能性は低くなります。

注意：テープの先頭と最後の部分では、タイムコードや検出操作に関する問題が発生する可能性があるので、テープの先頭と最後の 30 秒間をキャプチャする場合は、バッチキャプチャではなく、手動でキャプチャしてください。

バッチキャプチャの準備
A. キャプチャするように選択されたクリップ **B.** キャプチャ設定オプション

関連項目

81 ページの「デバイスコントロールの設定」

バッチキャプチャ設定の選択

ログされたクリップのバッチリストは、オフラインクリップのリストとしてプロジェクトパネルに表示されます。クリップを大量にキャプチャする場合は、各オフラインクリップを専用のビンに直接ログできるように、プロジェクトパネルにビンを作成しておくと便利です。バッチキャプチャを行うと、キャプチャされたクリップとオフラインクリップが置き換えられますが、事前に設定しておいたビンの構成は変更されません。

初期設定では、オフラインクリップをバッチキャプチャするときにはプロジェクトのキャプチャ設定が使用されます。オフラインクリップに独自のキャプチャ設定が指定されている場合は、キャプチャ時にクリップの設定が使用されます。そして、同じ設定を使用して簡単に再キャプチャできるように、キャプチャされたクリップにキャプチャ設定が保持されます。例えば、オフラインクリップの形式が HDV で、プロジェクトのキャプチャ設定で指定されている形式が DV の場合は、クリップのキャプチャ設定を変更しないかぎり、HDV 形式でクリップがキャプチャされます。クリップのキャプチャ設定は、バッチキャプチャダイアログボックスの「キャプチャ設定を上書き」を選択すると上書きできます。

関連項目

80 ページの「キャプチャ設定の指定（Windows）」

オフラインクリップにキャプチャ設定が指定されているかどうかの確認

オフラインクリップに独自のキャプチャ設定が指定されているかどうかを確認することができます。

❖ プロジェクトパネルで、「キャプチャ設定」項目まで右にスクロールします。項目が表示されていない場合は、プロジェクトパネルメニューから「メタデータの表示」を選択します。「Premiere プロジェクトメタデータ」の隣の三角形をクリックし、項目の名前を表示します。「キャプチャ設定」を選択します。「OK」をクリックします。

オフラインクリップに独自のキャプチャ設定が指定されている場合は、この項目のチェックボックスがオンになっています。

オフラインクリップのキャプチャ設定の変更

オフラインクリップのキャプチャ設定を変更することができます。例えば、最初にクリップがキャプチャまたはログされたときより高い解像度でキャプチャできます。

1 プロジェクトパネルでクリップを選択します。

2 クリップ／キャプチャ設定／キャプチャ設定を選択します。

キャプチャ設定ダイアログボックスが表示されます。

3 80 ページの「キャプチャ設定の指定（Windows）」を参照してください。

関連項目

81 ページの「デバイスコントロールの設定」

オフラインクリップのキャプチャ設定の消去

1 プロジェクトパネルでクリップを選択します。

2 クリップ／キャプチャ設定／キャプチャ設定を消去を選択します。

初期設定では、クリップはプロジェクトのキャプチャ設定を使用してキャプチャされます。

クリップのバッチキャプチャ

1 キャプチャするオフラインクリップを選択し、ファイル／バッチキャプチャを選択します。

2 バッチキャプチャダイアログボックスで、次のいずれかの操作を行います。

- バッチ内の各クリップのインポイントの前とアウトポイントの後ろに予備フレームを含めてキャプチャするには、「予備フレームを含めてキャプチャ」を選択して、予備フレーム数を入力します。

注意：ここに入力したフレーム数は、キャプチャパネルで予備フレームとして設定した数に加算されます。

- バッチ内の個々のクリップのキャプチャ設定をプロジェクトの初期設定値に変更するには、「キャプチャ設定を上書き」を選択します。

3 デッキとソースビデオテープが正しく設定されていることを確認し、「OK」をクリックします。

4 テープの挿入ダイアログボックスで、指定されたテープを挿入して「OK」をクリックします。複数のテープからキャプチャする場合は、指示が表示されたらテープの入れ替えができるように準備しておきます。

5 バッチキャプチャを停止する場合は、キャプチャパネルの停止ボタンをクリックするか、Esc キーを押します。

バッチキャプチャのトラブルシューティング

デバイスコントロールとプロジェクトのキャプチャ設定に誤りがなく、ログしたオフラインクリップのデータに矛盾がなければ、バッチキャプチャは問題なく実行することができます。バッチキャプチャで問題が発生した場合は、バッチキャプチャの対象となるクリップがすべて正しく設定されていることを確認します。

- 各クリップのステータスは、オフラインになっている必要があります。プロジェクトパネルのリスト表示でステータスを確認します。クリップがオフラインでない場合は、プロジェクトパネルでクリップを選択し、プロジェクト／メディアのリンク解除を選択します。複数のクリップを選択している場合、オンラインのクリップはキャプチャされず、オフラインのクリップのみキャプチャされます。
- オフラインクリップを編集ダイアログボックスで、各オフラインクリップの「テープ名」、「メディア開始」および「メディア終了」が指定されていることを確認します。選択したオフラインクリップのいずれかに、これらの設定が指定されていれば、「バッチキャプチャ」コマンドを選択することができます。ただし、キャプチャされるのは 3 つの設定すべてが指定されているクリップだけです。必要に応じて、プロジェクトパネルのリスト表示でこれらの設定を確認するか、オフラインクリップをダブルクリックして設定を編集します。
- 選択したキャプチャデバイスで、ビデオの録画やオーディオの録音、またはこの両方の操作がサポートされていることを確認します。例えば、キャプチャデバイスがオーディオのキャプチャに対応していない場合、オーディオはキャプチャさ

れません。キャプチャに対応していない設定が検出されると、バッチキャプチャが停止され、キャプチャ設定のエラーが表示されます。

- 各クリップのファイル名（キャプチャ設定ダイアログボックスで指定した名前）が、既存のクリップのファイル名と重複していないことを確認します。必要に応じて、各オフラインクリップをダブルクリックして、ファイル名が固有であることを確認します。同じ名前の付いたオフラインクリップをバッチキャプチャ用に選択すると、キャプチャ時にクリップ名が自動的に一部変更されます。これにより、同じ名前の付いた別のファイルが上書きされることがなくなります。

キャプチャ設定のエラーが表示された場合にキャプチャエラーを解決するには、次のいずれかの操作を行います。

- リスト内の任意のクリップのキャプチャ設定を修正するには、リストから 1 つまたは複数のファイルを選択し、「設定を編集」をクリックします。
- キャプチャ設定が無効なクリップを除外して残りのバッチキャプチャを続けるには、「スキップ」をクリックします。スキップしたクリップはリストから削除され、キャプチャされません。
- バッチキャプチャを停止するには、「キャンセル」をクリックします。クリップはキャプチャされません。

バッチリストの読み込みと書き出し

バッチリストとして読み込みが可能なファイル形式は、タブ区切りテキスト（TXT、TAB）、カンマ区切り値（CSV）および PBL です。ファイルを読み込むと、テキストのバッチリストの各エントリがプロジェクトパネルのオフラインクリップとして表示されます。また、ログしたクリップをプロジェクトやワークステーションの間で転送できるように、オフラインクリップを CSV 形式のバッチリストとして書き出すこともできます。バッチリストの形式を確認するには、リストをファイルとして書き出し、メモ帳などのテキストエディターやスプレッドシートアプリケーションでファイルを開きます。バッチリストのテキストファイルは、Adobe Premiere 6.5 や、Pipeline Autolog などのログユーティリティ、またはカスタムビデオ製作ソフトウェアでも用意することができ、これらのプログラムでは、データベースやスプレッドシートを利用してバッチリストを生成できます。

バッチリストを読み込む場合は、リスト内のフィールドがテープ名、インポイント、アウトポイント、クリップ名、コメントの順に配置されている必要があります。オフラインクリップをバッチリストとして書き出すと、テープ名、インポイント、アウトポイント、クリップ名、ログの注釈、説明、シーン、テイクの順にフィールドが配置されます。書き出されるフィールドデータは、プロジェクトパネルのリスト表示の対応する列から抽出されます。

- バッチリストタイムコードログを読み込むには、プロジェクトを開き、プロジェクト／バッチリストを読み込むを選択します。目的のファイルを探して選択し、「開く」をクリックします。
- バッチリストタイムコードログを書き出すには、ログに書き出すファイルを選択し、プロジェクト／バッチリストを書き出しを選択します。ファイル名と場所を指定して、「保存」ボタンをクリックします。

クリップの再キャプチャ

既存のプロジェクト上のクリップをバッチキャプチャを使って再度取り込むことが可能です。クリップを再度取り込むことができるのは、クリップがソースファイルからリンクが解除されてオフラインの状態になっており、「テープ名」フィールドに名前が指定されていて、ソースメディアにタイムコードが含まれている場合だけです。

1. 再キャプチャする際に、現在のキャプチャ設定から変更したい場合は、クリップのキャプチャ設定を変更します。
2. プロジェクトパネルで、再キャプチャするクリップをすべて選択します。複数のビンのクリップを選択する場合は、リスト表示を使用して目的のビンを表示します。
3. プロジェクト／オフラインにするを選択します。選択したクリップは、現在のソースファイルとの関連付けが解除されます。
4. オフラインにするダイアログボックスで、ソースメディアファイルをディスクに残すか削除するかを指定します。
5. オフラインクリップを選択した状態で、ファイル／バッチキャプチャを選択します。必要に応じて設定を調整します。
6. デッキとソースビデオテープが正しく設定されていることを確認し、「OK」をクリックします。

7 再キャプチャが終了したら、プロジェクトを保存します。

Premiere Pro CS5.5 では、オフラインの統合クリップを再キャプチャできます。統合されたクリップは、すべてのコンポーネントクリップをキャプチャしないとオンラインクリップになりません。

関連項目

169 ページの「オフラインクリップの操作」

タイムコード

タイムコードについて

多くのビデオカメラやハイエンドビデオデッキではタイムコードが記録され、特定のフレームに固有のアドレスがマーキングされています。タイムコードは、以前に表示またはキャプチャしたフレームとまったく同じフレームをキャプチャする場合に重要になります。タイムコードは、次のようなタスクで使用します。

- キャプチャする前にクリップをログする場合。
- バッチ（自動）キャプチャを使用してクリップをキャプチャする場合。
- オリジナルのファイルが破損したか削除されたため、クリップを再キャプチャする場合。
- EDL を使用してシーケンスを別のシステムに書き出す場合。
- パフォーマンス優先の編集をするために低解像度の画像で編集し、編集後に最終出力用の高解像度で再キャプチャする場合。
- キャプチャしたビデオを別に録音したオーディオと同期させる場合。

タイムコードは、家庭用アナログビデオデッキのタイムカウンターの値とは異なり、ビデオ信号の一部としてビデオテープに記録されます。フッテージにタイムコードがない場合は、タイムコードが記録可能なビデオカメラやデッキを使用して、フッテージにタイムコードを追加したコピーを作成できます。タイムコードと一緒に記録されたフッテージのコピーテープからビデオのログやキャプチャが行えます。

最適な結果を得るには、テープの最初から最後までタイムコードが連続している必要があります。タイムコードはテープの途中でゼロにリセットしないでください。編集中に 00:00:01:09 といったキャプチャのインポイントをログしたけれどもタイムコードをリセットしたために同一のタイムコードが複数テープ上に書き込まれている場合、Premiere Pro はキャプチャの開始位置を特定できません。タイムコードが連続していないテープでは正しくキャプチャできない場合があります。

連続したタイムコードで撮影するためには、タイムコードを続けて撮影をするか、あらかじめテープをストライピング（タイムコードの事前書き込み）しておきます。

撮影時にタイムコードが常に連続して書き込まれるようにするには、各ショットのアクション終了後、少なくとも 5 秒間余分に録画します。カメラでクリップを再生して確認した場合は、再度録画を開始する前に、開始位置がこの 5 秒間のマージンに収まるようにテープを巻き戻します。ビデオカメラは、停止したフレームのタイムコードを読み取り、次のショットの開始時に次のフレーム番号を使用してタイムコードを記録し始めます。前のショットの最後のフレームと次のショットの最初のフレームが連続していないと、ビデオカメラは再度 00:00:00:00 からタイムコードを記録し始めます。

タイムコードの表示形式の選択

初期設定では、ソースメディアに記録された元のクリップのタイムコードが表示されます。あるフレームのテープ上でのタイムコードが 00:00:10:00 の場合、キャプチャ後のそのフレームのタイムコードは 00:00:10:00 になります。ソースタイムコードを使用することで、クリップのログが容易になります。ソースタイムコードは、使用しているシーケンスのタイムベースに関係なく、クリップに表示されます。クリップとシーケンスのタイムベースが異なる場合、ソースタイムコードを

使用するとフッテージのログが容易になります。例えば、24p で撮影したクリップのタイムベースは 30 fps、タイムコードは 30 fps になります。そのクリップをタイムベースが 23.976 のシーケンスで使用した場合も、Premiere Pro にはそのクリップの元のタイムコードである 30 fps が表示されます。ただし、すべてのクリップのタイムコードが 00:00:00:00 から開始するようにこの初期設定を変更することもできます。

また、パネルにフレームまたはフィートとフレームを表示する場合のフレーム数の表示形式も指定できます。各クリップのフレーム数を 0 または 1 から開始するか、ソースタイムコードから変換して表示できます。30 fps のクリップのフレームのソースタイムコードが 00:00:10:00 の場合、タイムコード変換オプションによりこのフレームの番号は 300 になります。Premiere Pro は、30 fps フレームレートでの 10 秒を 300 フレームに変換します。

1 編集／環境設定／メディア（Windows）または Premiere Pro ／環境設定／メディア（Mac OS）を選択します。

2 タイムコードメニューで、次のいずれかを選択します。

メディアのデータを使用 ソースに記録されたタイムコードを表示します。

00:00:00:00 から開始 各クリップに表示されるタイムコードを 00:00:00:00 から開始します。

3 フレーム数メニューで、次のいずれかを選択します。

0 から開始 最初のフレーム番号を 0 から開始して各フレームに順番に番号を付けます。

1 から開始 最初のフレーム番号を 1 から開始して各フレームに順番に番号を付けます。

タイムコード変換 ソースタイムコード番号と同じフレーム番号を生成します。

4 「OK」をクリックします。

関連項目

18 ページの「メディア環境設定」

155 ページの「24p ソースタイムコードの表示」

タイムコードの表示方法の変更

タイムコードをホットテキストで表示するパネルでのタイムコードの表示形式を変更できます。

1 （オプション）タイムコードをオーディオユニット（オーディオサンプルまたはミリ秒）で表示するには、パネル内のメニューボタン をクリックし、「オーディオユニット時間で表示」を選択します。

2 タイムコード形式を切り替えるには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらホットテキストのタイムコード表示をクリックします。最後の 2 つの表示形式は、パネルメニューで「オーディオユニット時間で表示」を選択した場合のみ使用できます。

- ドロップフレームタイムコード
- ノンドロップフレームタイムコード
- フレーム
- フィート + フレーム（16 mm）
- フィート + フレーム（35 mm）
- オーディオサンプル
- ミリ秒

プログラムモニター（トリミングモニターのインスタンスを含む）のタイムコード表示形式とタイムラインパネルは常に一致します。どちらか一方を変更すると、もう一方も変更されます。

テープのストライピングまたはタイムコードの置き換え

最初に新しいテープを使用する前に、連続したタイムコードを書き込む作業を行います。この処理は、テープのストライピング、またはブラックストライプと呼ばれます。タイムコードを必要としない編集を行う場合は特に作業しなくてもかまいませんが、以下の作業を行い、連続したタイムコードで記録をしておくと、以降の作業が円滑になります。

タイムコードでのテープのストライピング

1 未使用のテープをカメラにセットします。新品のテープには、タイムコード情報は記録されていません。

2 カメラを使用してストライピングする場合は、レンズキャップを取り付け、オーディオ入力を無効にします。

3 すべてのカメラ設定（特にオーディオのサンプルレート）が、撮影するときとまったく同じ設定であることを確認します。そのテープで撮影する場合は、必ずこれらの同じ設定をすべて使用します。

4 録画を開始します。テープの最後までカメラまたはデッキで録画を続けます。

5 ストライピングされたテープの先頭から約 30 秒間再生してから、テープにビデオを録画します。また、撮影を開始する前に、ストライピングしたタイムコードをビデオカメラが読み取っていることを確認します。この 30 秒間の無録画部分は、バッチキャプチャにも役立ちます。

テープを交換する場合、特に、以前撮影に使用したことのあるテープを再利用する場合には、カメラの設定を確認してください。異なるテープには異なる設定を使用することがありますが、各テープの最初から最後まで同じ設定を使用することをお勧めします。これらの設定は、テープを最初にストライピングしたときに使用した設定と一致している必要があります。

DV タイムコードの置き換え

ソースフッテージが DV 形式で、タイムコードが連続していない場合、DV テープのコピーを作成（ダビング）してタイムコードを置き換えることができます。コピーを作成すると、連続した新しいタイムコードが記録されます。このコピーしたテープを使用してログの作成やバッチキャプチャを行うことができます。

注意：DVCAM 形式でダビングする場合や Panasonic AG-DV2500 をレコードデッキとして使用する場合は、この方法を適用することはできません。

1 撮影した DV テープを再生する DV ビデオカメラまたはビデオデッキにセットして、先頭まで巻き戻します。

2 ダビングするために 2 台目のビデオカメラまたはビデオデッキに新しいテープをセットします。

3 録画デバイスに、オリジナルテープからタイムコードも同時にコピーするモードがある場合は、そのモードを無効にしておきます。このモードについては、デバイスの取扱説明書を参照してください。

4 録画デバイスがデジタルの場合は、IEEE 1394 や SDI などのデジタルケーブルを使用して DV ソースデバイスに接続します。デジタル接続を使用すると、最高品質でコピーすることができます。

5 録画する方のビデオ機器をテレビモニターに接続します。

6 2 台のデバイスを両方とも VTR モードに設定します。

7 録画デバイスがデジタルポート入力から録画するように設定されていることを確認します。

8 新しいテープの録画を開始してから、オリジナルテープの再生を開始します。オリジナルテープ全体がコピーされるまで、ビデオカメラまたはビデオデッキで録画を続けます。

注意：シーン検出では、タイムスタンプで飛んでいる箇所を探すことで、各ショットの開始ポイントと終了ポイントを検出の対象とします。この方法でテープをコピーするとタイムスタンプが連続した 1 つのクリップが作成されるので、Premiere Pro でコピーをキャプチャする際にシーン検出を使用することはできません。

タイムコードのキャプチャ

デバイスコントロールを使用すると、ソースビデオのタイムコードがキャプチャされます。制御可能なアナログデバイスによるタイムコードのキャプチャは、テープデッキの精度に応じて異なります。テープデッキでタイムコードを正確に読み取れない場合は、システムを調整するか、フレームに合わせて手動でタイムコードを割り当てる必要があります。

注意：タイムコードは、タイムコードが記録されている場合や、テープの映像に重ねて録画されている場合を除き、タイムコードを認識できる機器のテープカウンターでしか確認できません。ほとんどの家庭用アナログビデオデッキは、タイムコードの読み取りや書き込みに対応していません。

クリップのタイムコードの手動設定

Premiere Pro によって記録されたタイムコードを変更できます。例えば、元は Rewritable Consumer Time Code（RCTC）で記録された Hi8 テープの DV コピーからフッテージをキャプチャしたとします。DV コピーと、それからコピーしたコンピューター上のビデオファイルは、元の RCTC ではなく DV タイムコードを保持します。Adobe Premiere Pro では、このような場合にタイムコードを元の RCTC 値にリセットして、オリジナルの Hi8 テープ用に作成されたショットログなどを参照しやすくします。

1 プロジェクトパネルでクリップを選択します。

2 ファイル／タイムコードを選択し、必要に応じてオプションを指定して「OK」をクリックします。

タイムコードの入力

ビデオのキャプチャや編集を行うと、タイムコード値を手動で入力する作業が何度も発生することがあります。例えば、クリップのインポイントとアウトポイントを設定する場合や、タイムラインパネルを操作する場合にタイムコード値を入力します。Premiere Pro では、複数の方法でタイムコードを入力することができます。

Premiere Pro では、インポイントとアウトポイントの間のデュレーションに、タイムコードで指定されたフレームが格納されます。例えば、クリップのインポイントとアウトポイントに同じタイムコードを入力すると、そのクリップのデュレーションは 1 フレームになります。タイムコードを入力する場合は、区切り記号としてコロンの代わりにピリオドを使用するか、区切り記号なしで数字を入力することができます。入力された数字は、時、分、秒、フレームとして解釈されます。

- 特定のタイムコードを設定するには、タイムコードを選択し、新しいタイムコードを入力して、Enter キーまたは Return キーを押します。
- 現在のタイムコードをドラッグ操作で調整するには、タイムコードを水平にドラッグします。例えば、タイムコードの値を小さくするには、左へドラッグします。
- 現在のタイムコードを相対値で調整するには、「+」（プラス）記号または「-」（マイナス）記号に続けて、増減させたいフレームの数を入力します。例えば、現在のタイムコードから 5 フレーム減らすには、タイムコード全体を選択し、「**-5**」と入力して Enter キーまたは Return キーを押します。

焼き込みタイムコードの表示

クリップにタイムコードエフェクトを適用して、クリップのタイムコードをクリップのビデオプレビューに表示させることができます。クリアビデオクリップにタイムコードエフェクトを適用して、シーケンスの任意の部分のビデオプレビューにタイムコードを表示させることができます。その後、タイムコードを表示させておきたい時間だけ、クリアビデオクリップをトリミングします。画面に表示されるタイムコードは一般に焼き込みタイムコードと呼ばれ、編集者や共同作業者のためのフレーム単位の正確な参照ポイントとしてラフ編集や校正で使用されます。

関連項目

414 ページの「タイムコードエフェクト」

焼き込みクリップタイムコードの表示

1 エフェクトパネルでビデオエフェクトビンの隣の右向きの三角形をクリックして展開し、ビデオビンの右向きの隣の三角形をクリックして展開します。
2 タイムコードエフェクトをドラッグし、シーケンス内のクリップにドロップします。
3 エフェクトコントロールパネルをクリックしてアクティブにします。
4 タイムコードの隣にある三角形をクリックして、エフェクトのオプションを展開します。
5 必要に応じて、オプションを調整します。

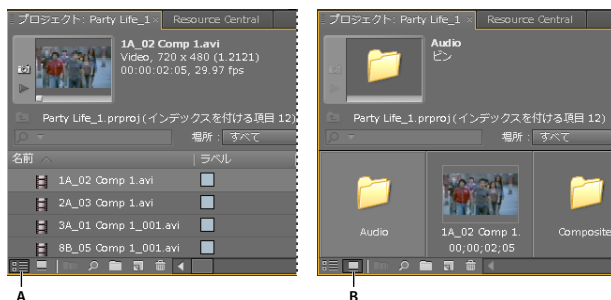
焼き込みシーケンスタイムコードの表示

1 プロジェクトパネルの下部にある新規項目アイコン をクリックします。「クリアビデオ」を選択します。
2 クリアビデオクリップを、シーケンス中のほかのすべてのビデオトラックより上に位置する空のトラックにドラッグします。
3 エフェクトパネルでビデオエフェクトビンの隣の右向きの三角形をクリックして展開し、ビデオビンの右向きの隣の三角形をクリックして展開します。
4 タイムコードエフェクトをドラッグし、クリアビデオクリップにドロップします。
5 エフェクトコントロールパネルをクリックしてアクティブにします。
6 タイムコードの隣にある三角形をクリックして、エフェクトのオプションを展開します。
7 必要に応じて、オプションを調整します。

第 6 章：アセットの管理

プロジェクトパネルのカスタマイズ

プロジェクトパネルの表示形式の変更

アセット（使用するクリップやデータといった素材全般）をプロジェクトに取り込むと、その名前がプロジェクトパネルに表示されます。プロジェクトパネルには、プロジェクト内の各アセットの詳細情報が表示されます。リスト表示やアイコン表示を使用して、アセットの表示や並べ替えが行えます。リスト表示では、各アセットの補足的な情報も表示されます。プロジェクトに合わせて、表示させる情報をカスタマイズできます。

プロジェクトパネルの表示
A. リスト表示 **B.** アイコン表示

- 表示を切り替えるには、パネルの下部にあるリスト表示 ボタンまたはアイコン表示 ボタンをクリックします。または、プロジェクトパネルのメニューから表示／リストまたは表示／アイコンを選択します。
- アイコン表示で項目を配置するには、いずれかの四角形の枠内に項目をドラッグします。ドラッグする際、アイテムの移動先は縦棒によって示されます。アイテムをビンにドラッグすると、そのビンの中に入ります。

アイコン表示を使用してストーリーボードを作成し、「シーケンスへオート編集」機能を使用すると、ストーリーボードの内容をシーケンスに移動できます。

- リスト表示で項目を並べ替えるには、並べ替えの基準となる項目の見出しをクリックします。ビンが展開されている場合、各アイテムはプロジェクトパネルでの階層に従い、最上層から下層に向かって並べ替えられます。並べ替えの順序を逆にするには、その見出しをもう一度クリックします。
- サムネールビューアおよびクリップ情報の表示と非表示を切り替えるには、プロジェクトパネルのメニューから表示／プレビューエリアを選択します。
- サムネールを非表示にしたり、サイズを設定したりするには、プロジェクトパネルメニューから「サムネイル」を選択します。

リスト表示する項目のカスタマイズ

プロジェクトパネルのリスト表示のメタデータの項目には、表示されているアセットについてのさまざまな情報が示されます。プロジェクトパネルには、クリップデータのフィールドだけでなく、任意の XMP メタデータのフィールドを選択して表示できます。表示するメタデータ項目を選択したり、スキーマにプロパティを追加したり、項目の順序を変更したりできます。選択した項目はプロジェクトファイルに保存されます。プロジェクトを開くと、同じ選択項目がプロジェクトパネルに表示されます。

プロジェクトパネルでの表示項目の編集

1 プロジェクトパネルのメニューから「メタデータの表示」を選択して、次のいずれかの操作を行います。

- メタデータスキーマ内のすべての項目をプロジェクトパネルに表示するには、スキーマ名の横のチェックボックスをオンにします。
- 1 つまたは複数のスキーマから選択した項目を表示するには、スキーマ名の横の三角形をクリックしてスキーマを開きます。次に、表示する項目の横のチェックボックスをオンにします。

注意：メタデータの表示設定ダイアログボックスで検索または変更が許可されていないプロパティは、変更できないように Adobe Premiere Pro によってロックされます。例えば、追加したプロパティは削除できますが、Adobe Premiere Pro プロジェクトのメタデータに組み込まれているプロパティは削除できません。

2 「OK」をクリックします。

表示項目の並べ替え

❖ プロジェクトパネルのリスト表示で、項目の見出しを目的の位置まで横にドラッグします。

表示項目幅の変更

❖ プロジェクトパネルのリスト表示で、列の見出しの間にある区切り線上にマウスを合わせます。サイズ変更アイコン が表示されたら横にドラッグします。

表示項目別の並べ替え

❖ プロジェクトパネルのリスト表示で、表示項目の名前をクリックすると、表示項目の内容に基づいて昇順または降順に並べ替わります。

表示項目の追加

1 プロジェクトパネルメニューから、「メタデータの表示」を選択します。

2 「プロパティを追加」をクリックします。

3 項目の名前を入力します。

4 種類を選択します。

整数値 項目には、整数だけを格納できます。

実数値 項目には、2 桁までの 10 進数を格納できます。

テキスト 項目には、任意の入力テキストを格納できます。

ブール値 項目は、ブール値のオプションを示します。

5 「OK」をクリックし、もう一度「OK」をクリックします。

リスト表示の項目

プロジェクトパネルでは、ほとんどの項目には、その内容がすぐに分かる名前が付いています。次に、内容が分かりにくい項目について説明します。

名前 初期設定でアセットのファイル名が表示されます。プロジェクト内でアセットに使用する名前を変更できます。リスト表示から「名前」フィールドは削除できません。

ラベル アセットの識別や関連付けに役立つ色が表示されます。

メディアデュレーション ソースファイルの長さで、その時点で指定されている表示オプションで表示されます。

注意：Premiere Pro では、どのパネルに示されるデュレーションにも、インポイントとアウトポイントで設定したフレームが含まれます。例えば、インポイントとアウトポイントを同じフレームに設定すると、デュレーションは 1 フレームになります。

ビデオデュレーション クリップのビデオコンポーネントの長さです。ビデオのデュレーションは、ビデオのインポイントとアウトポイントの差から測定されます。クリップ速度の変更などの調整も含まれます。

オーディオデュレーション クリップのオーディオコンポーネントの長さです。オーディオのデュレーションは、オーディオのインポイントとアウトポイントの差から測定されます。クリップ速度の変更などの調整も含まれます。

ビデオ情報 アセットのフレームサイズと縦横比やアルファチャンネルの有無の情報です。

ビデオの使用回数 プロジェクト内のシーケンスでアセットのビデオコンポーネントが使用されている回数です。

オーディオの使用回数 プロジェクト内のシーケンスでアセットのオーディオコンポーネントが使用されている回数です。

テープ名 クリップのログまたはキャプチャのときに入力したソーステープの名前です。

説明 クリップのログまたはキャプチャのときに任意に入力したアセットの説明です。

コメント 識別や並べ替えなどに使用するために、アセットのログまたはキャプチャのときに任意に入力したコメントです。

ログの注釈 キャプチャパネルまたはオフラインファイルを編集ダイアログボックスで入力した任意のテキストを表示するフィールドです。

ファイルパス ディスク上のファイルの場所で、フォルダーパスとして表示されます。

キャプチャ設定 Premiere Pro で割り当てられたキャプチャ設定の有無を示します。

ステータス アセットのステータスです（オンラインまたはオフライン）。クリップがオフラインの場合は、ステータスに「オフライン」と表示されます。

オフラインのプロパティ オフラインクリップのソースに含まれている素材です（ビデオ、オーディオ、またはその両方）。

シーン キャプチャパネルまたはオフラインファイルを編集ダイアログボックスで入力したシーン名を表示するフィールドです。スクリプトからシーン名を使用すると、作品を整理するのに役立ちます。

テイク キャプチャパネルまたはオフラインファイルを編集ダイアログボックスで入力したショット名を表示するフィールドです。

良好 優先するアセットを示します。

プロジェクトパネルでのタイムコードの表示形式の選択

初期設定では、環境設定で選択されている形式で、プロジェクトパネルにクリップのタイムコードが表示されます。この初期設定は、ほかの任意のタイムコード表示形式に変更できます。

1 プロジェクト／プロジェクト設定／一般を選択します。

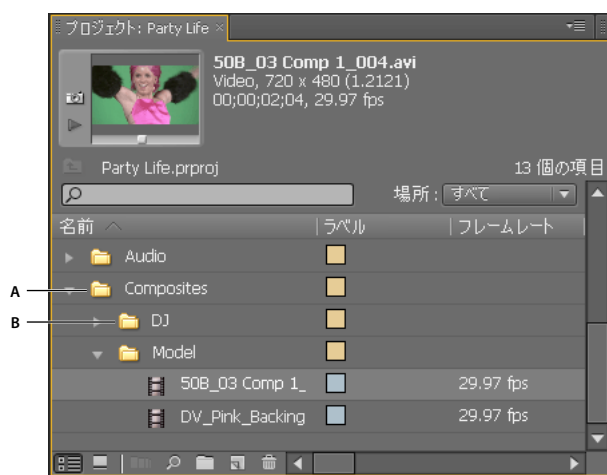
2 プロジェクト設定ダイアログボックスの「ビデオ」セクションで、表示形式メニューから「タイムコード」を選択します。

3 「OK」をクリックします。

プロジェクトパネルでのアセットの整理

ビンの操作

プロジェクトパネルでは、ビンを使用することができます。ビンを使用すると、Windows® エクスプローラーまたは Mac OS® Finder のフォルダーと同じようにプロジェクトのコンテンツを整理できます。ビンには、ソースファイル、シーケンスおよび別のビンを入れることができます。ビンは、以下のような目的に使用することができます。

- バッチキャプチャを行うためにオフラインファイルのリストを格納する
- 各シーケンスとそのソースファイルを分けて格納する
- ビデオ、静止画、オーディオファイルなどのファイルの種類でファイルを整理する

プロジェクトパネル
A. 親ビン **B.** 子ビン

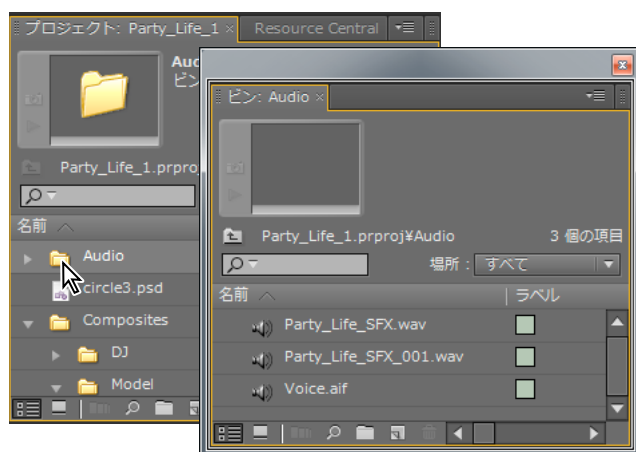
次に、プロジェクトパネルでのビンの初期設定の動作を示しておきます。最後の 3 つの動作は、ビンの環境設定を編集すれば変更できます。

ビンの操作方法について詳しくは、Creative COW Web サイト上のビデオチュートリアル「Enhanced Bins In Premiere Pro CS3」を参照してください。

- ビンを追加するには、プロジェクトパネルの下部にある新規ビンボタン をクリックします。
- 1 つまたは複数のビンを削除するには、ビンを選択して、プロジェクトパネルの下部にある削除アイコン をクリックします。

新規ビンボタンを連続して何度もクリックすると、それぞれ新規に作成されるビンは、直前に作成された新規ビンの中にネストされます。

- 項目をビンに移動するには、項目をビンアイコンにドラッグします。ビンをほかのビンに移動すると、それらのビンをネストさせることができます。項目をビンにドロップしても、ビンは自動的に開きません。
- ビンの内容を表示するには、リスト表示で、ビンアイコンの横の右向きの三角形をクリックしてビンを展開するか、ビンをダブルクリックします。
- ネストされたビンの内容だけを表示している場合に、そのビンを含んでいるビン（親ビン）の内容を表示するには、プロジェクトパネルの親ビンボタン をクリックします。親ビンボタンは、プロジェクトパネルの最上位の内容が表示されるまでクリックし続けることができます。

- ビンをフローティングパネルで開くには、対象のビンをダブルクリップします。このパネルは、ほかのパネルと同様にドッキングすることもグループ化することもできます。
- ビンを同じ場所で開くには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら対象のビンをダブルクリックします。
- ビンを新しいタブで開くには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら対象のビンをダブルクリックします。

ビン内のドッキング可能なパネル上でビンを開くには、ダブルクリックします。

関連項目

Creative COW: Enhanced Bins In Premiere Pro CS3

284 ページの「エフェクトの検索とグループ化」

ビンの動作の変更

プロジェクトパネルに表示されるビンの初期設定の動作を変更するには、ビンの環境設定を編集します。

1. 編集／環境設定／一般（Windows）または Premiere Pro ／環境設定／一般（Mac OS）を選択します。
2. 「ビン」セクションで、「ダブルクリック」と「+ Ctrl キー」（Windows）または「+ Command キー」（Mac OS）、および「+ Alt キー」（Windows）または「+ Opt キー」（Mac OS）のメニューからオプションを選択します。
3. 「OK」をクリックします。

アセットへのラベルの設定

ラベルとは、アセットを識別したり関連付けるときに役立つ色のことです。プロジェクトパネルでは、ラベルの割り当てと表示を行うことができます。ラベルの色により、プロジェクトパネルのラベル列やタイムラインパネルで、アセットを簡単に区別できます。

- アセットにラベルを割り当てるには、プロジェクトパネルでクリップを選択し、編集／ラベルを選択して色を選択します。
- 同じラベルのすべてのアセットを選択するには、目的のラベルを使用しているアセットを 1 つ選択して、編集／ラベル／ラベルグループを選択を選択します。
- ラベルの名前または色を編集するには、編集／環境設定／ラベルカラー（Windows）または Premiere Pro ／環境設定／ラベルカラー（Mac OS）を選択します。色見本をクリックして色を編集します。

- メディアタイプの初期ラベルを設定するには、編集／環境設定／ラベル初期設定（Windows）または Premiere Pro ／環境設定／ラベル初期設定（Mac OS）を選択します。

注意：「ラベル初期設定」による設定は、初期設定を変更してからプロジェクトパネルに追加したアセットに適用されます。プロジェクトパネルに既に存在するラベルの色が変更されるわけではありません。プロジェクトパネル上の既存のラベルの色を変更するには、編集／環境設定／ラベルカラー（Windows）または Premiere Pro ／環境設定／ラベルカラー（Mac OS）を選択します。

アセット名の変更

プロジェクト内のすべてのファイルは、ハードディスクに個別のファイルとして保存されます。Premiere Pro のプロジェクトパネルには、各ファイルへの参照情報だけが追加されます。Premiere Pro でクリップの名前を変更しても、ハードディスク上にある元のファイルやファイル名が変更されたり、削除されるわけではありません。

クリップ名の変更

クリップの名前は変更できます。クリップ名は、クリップのその他のプロパティとともにプロジェクトファイルに保存されます。クリップの名前を変更しても、クリップのソースファイルのファイル名は変更されません。

注意：ダブリンコアメタデータスキーマの「タイトル」フィールドにも新しい名前を自動的に格納するには、まず「クリップ名」プロパティをリンクします。118 ページの「XMP メタデータへのクリップデータのリンク」を参照してください。

1 プロジェクトパネルでクリップを選択します。

2 次のいずれかの操作を行います。

- プロジェクトパネルで、クリップ／名前の変更を選択し、新しい名前を入力して、Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押します。
- プロジェクトパネルで「名前」フィールドをクリックし、新しい名前を入力して、Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押します。
- メタデータパネルで、クリップの横の三角形をクリックしてクリッププロパティのフィールドを表示します。「名前」フィールドに新しい名前を入力して、Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押します。

「名前の変更」コマンドは、プロジェクトパネルまたはタイムラインでクリップを右クリック（Windows）するか、Control キーを押しながらクリック（Mac OS）すると表示されます。

元のソースファイルの名前の変更

❖ Premiere Pro を終了して、Windows 上でファイルの名前を変更します。

次回プロジェクトを開いたときに、ファイルの場所を問い合わせるメッセージが表示されます。

プロジェクトパネルでのアセットへの移動

1 プロジェクトパネルを選択します。

2 目的のクリップの名前の先頭の文字を入力します。

プロジェクトパネルでのアセットの検索

1 プロジェクトパネルで、場所のポップアップメニューから 1 つを選択します。

すべて すべてのメタデータを検索します。

表示 プロジェクトパネルに表示されるメタデータフィールドのみを検索します。

テキストに書き起こし「スピーチをテキストに書き起こし」メタデータフィールドのみを検索します。

2 次のいずれかの操作を行います。

- プロジェクトパネルの検索ボックスをクリックします。
- プロジェクトパネルを選択し、Shift + F キーを押します。

3 （オプション）検索ボックスの虫めがねアイコンをクリックして、最近検索した語句のメニューリストを表示します。

4 検索したい言葉を入力します。

検索条件と一致するアセットだけがプロジェクトパネルに表示されます。虫めがねメニューには、検索語句候補が表示されます。候補には、クリップメタデータに存在する打ち間違いも含まれます。この機能により、間違いを見つけて訂正することができます。

文字を入力するたびに、メニューの内容が動的に更新されます。

検索語句が検索ボックスに表示されている間にビンを開くと、Premiere Pro によりその検索語句が新しい検索ボックスにコピーされます。このフィルター処理は、開いているビンに対して行われます。

5 （オプション）候補をクリックして、その語句の検索を開始します。

6 検索を終了し、すべてのアセットを表示するには、閉じるアイコン をクリックします。

条件を満たすアセットの検索

さらに詳しい条件を指定して、その条件に一致したアセットだけをプロジェクトから検索することもできます。例えば、「名前」に特定の単語が含まれており、さらに「コメント」にも特定の文字列が含まれたビデオクリップを検索することができます。

1 次のいずれかの操作を行います。

- プロジェクトパネルの下部にある検索アイコン をクリックします。
- プロジェクトパネルを選択し、Ctrl + F キー（Windows）または Command + F キー（Mac OS）を押します。

2 検索ダイアログボックスで、「表示項目」の下のメニューから検索対象の項目の名前を選択します。

3 「演算子」の下のメニューから該当する演算子を選択します。

4 選択した項目で検索したい文字を、それぞれの「検索」フィールドに入力します。

5 2 つの条件について同時に検索する場合は、次のいずれかの操作を行います。

- 両方の条件を満たすアセットを検索するには、一致メニューから「すべて」を選択します。
- いずれかの条件を満たすアセットを検索するには、一致メニューから「任意」を選択します。

6 「検索」をクリックします。

関連項目

www.adobe.com/go/lrvid4070_pr_jp

顔検出を使用したクリップの検索

顔検出機能を使用することで顔が含まれているクリップが識別されるため、クリップを検索することができます。

顔を含むクリップの特定

顔が含まれているクリップを識別します。これにより、後でプロジェクトパネルにフィルターを適用して顔が含まれているクリップを探すことができます。

注意：コンテンツ分析は、静止画を含むサポートされているすべてのメディアタイプで機能します。Premiere Pro CS5.5 では、少なくとも 1 つのコンポーネントクリップにビデオが含まれている場合に、統合されたクリップで顔検出が有効になります。

1 顔検出用のクリップを 1 つまたは複数選択するには、次のいずれかの手順に従います。

- プロジェクトパネルでクリップを選択します。クリップ／コンテンツを解析を選択します。
- プロジェクトパネルで、選択されているクリップを右クリックして、「コンテンツを解析」を選択します。

コンテンツを解析ダイアログボックスが表示されます。

2 「顔検出」をオンにします。「高」、「中」、「低」の各品質（「高」は最高品質、「低」は最速処理）から選択して次に「OK」をクリックします。

選択したクリップがエンコーディングキューに入った状態で Adobe Media Encoder が開き、選択したクリップが解析されます。解析が完了した各クリップのステータス欄に緑色のチェックマークが表示されます。

3 Adobe Media Encoder ウィンドウを閉じます。

顔を含むクリップの検索

プロジェクトパネルにフィルターを適用して、顔が含まれているクリップのみを表示することができます。まず、顔検出を使用して顔が含まれているクリップを識別します。

1 次のいずれかの操作を行います。

- 検索ボックスの虫めがねアイコンをクリックして、「顔を検出」を選択します。
- 編集／顔を検出を選択します。

プロジェクトパネルに、顔が含まれているクリップのみが表示されます。フィルターが適用されたこのビューにすべてのビンが表示されたままになり、これらのビンにクリップをドラッグすることができます。

2 フィルターを消去するには、検索ボックスの右側の「X」をクリックします。

プロジェクトパネルにすべてのクリップが表示されます。

プロジェクトからのアセットの削除

必要なくなったアセットは、ハードディスクから削除しなくても、プロジェクトパネルから削除することができます。

プロジェクトパネルからのアセットの削除

❖ 項目を選択して、Delete キーを押します。

ファイルはハードディスクに残ります。

注意：プロジェクト／オフラインにするを選択すると、プロジェクト内のソースファイルへの参照情報と一緒に実際のソースファイルも削除するかどうかを選択できます（詳しくは、169 ページの「オフラインクリップの操作」を参照してください）。

プロジェクトパネルからの不要アセットの削除

タイムラインパネルで使用されていないアセットは、プロジェクトパネルから削除できます。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- プロジェクトパネルのリスト表示を「ビデオの使用回数」や「オーディオの使用回数」で並べ替えて未使用のデータを特定し、それらを選択して削除します。
- プロジェクト／未使用のフッテージを削除を選択します。

クリップのサムネールの変更

初期設定では、サムネールビューアなど、プロジェクト内でサムネールが表示される場所には、クリップの最初のフレームが表示されます。クリップの任意のフレームをポスターフレームとして指定することで、サムネールを変更することができます。

1 プロジェクトパネルでクリップを選択します。

2 再生ボタン を押すか、プロジェクトパネルの左上隅にあるサムネールビューアの再生スライダーをドラッグして、ポスターフレームとして指定したいフレームを表示します。

3 ポスターフレームを設定ボタン をクリックします。

サムネールビューアを右クリック（Windows）、または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）して、「ポスターフレームを設定」を選択しても、ポスターフレームとして設定できます。

プロジェクトパネルでのセルの編集

プロジェクトパネル内の任意のクリップについて、クリッププロパティまたは XMP メタデータの編集可能なセルのデータを編集できます。XMP メタデータのセルに入力されたデータはソースファイルに保存されます。クリッププロパティのセルに入力されたデータは、ソースファイルではなくプロジェクトファイルに保存されます。クリッププロパティのデータはソースファイルに付属せず、Premiere Pro だけで読み取り可能です。

初期設定では、プロジェクトパネルにはクリッププロパティだけが表示されます。ソースファイルに保存するデータを入力するには、最初にプロジェクトパネルの表示にメタデータ項目を追加します。104 ページの「リスト表示する項目のカスタマイズ」を参照してください。

1 次のいずれかの操作を行います。

- プロジェクトパネルのリスト表示で、ファイル名の左にあるアイコンをクリックして、クリップを選択します。編集するセルが選択され、編集モードに切り替わるまで Tab キーを繰り返し押します。
- 編集可能なセルをクリックします。

2 セル内に既にデータがある場合は、置き換えたいデータを入力します。

3 次のいずれかの操作を行います。

- 新しいデータを保存して、同じクリップの次のセルを選択するには、Tab キーを押します。
- 新しいデータを保存して、同じクリップの前のセルを選択するには、Shift + Tab キーを押します。
- 新しいデータを保存して、次のクリップの同じセルを選択するには、Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押します。
- 新しいデータを保存して、前のクリップの同じセルを選択するには、Shift + Enter キー（Windows）または Shift + Return キー（Mac OS）を押します。

注意：プロジェクトパネルのアイコン表示で、Tab キーを押すと、次のアセットのファイル名がハイライトされ、編集モードに移行します。

クリップのプロパティの表示

Premiere Pro には、ファイルを評価するクリップ分析ツールが用意されています。サポートされている形式のファイルであれば、プロジェクトで使用されていないファイルでも分析できます。例えば、Web サーバーからストリーミングで公開するビデオクリップを生成した場合、クリップ分析ツールを使用すると、書き出したクリップがインターネット配信に適したデータレートになっているかどうかを確認できます。

プロパティパネルには、クリップに関する詳しい情報が表示されます。ビデオファイルの場合、分析対象のプロパティとして、ファイルサイズ、オーディオチャンネルの数、デュレーション、フレームレート、オーディオサンプルレート、平均データレート、およびコーデックを含めることができます。ただし、プロパティパネルには、これらのすべてのプロパティがどのクリップにも表示されるわけではありません。プロパティパネルに表示されるデータは、分析したクリップのファイル形式によって異なります。

クリップのプロパティの確認

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- プロジェクトパネル内のクリップの場合は、クリップを選択すると、プロジェクトパネル上部のプレビュー部分に主なプロパティ情報が表示されます。
- ソースモニター、タイムラインパネルまたはプロジェクトパネル内のクリップの場合は、クリップを選択して、ファイル／プロパティ情報／選択を選択します。
- プロジェクトで使用していないクリップの場合は、ファイル／プロパティ情報／ファイルを選択します。分析するクリップが保存されている場所に移動して選択し、「開く」をクリックします。

ソースモニター、タイムラインパネルまたはプロジェクトパネルでクリップを右クリック（Windows）、または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）して、「プロパティ」を選択して、クリップのプロパティを確認することもできます。

ファイルのフレームレートの変更

Premiere Pro でクリップに対して指定されているフレームレートを変更するには、「フッテージを変換」コマンドを使用します。フレームレートを変更すると、それに応じてオリジナルのデュレーションも変化します。例えば、24 fps で 10 秒のクリップを 48 fps に変更すると、デュレーションが半分の 5 秒になります。クリップのフレームレートとシーケンスのフレームレートが異なる場合は、シーケンスのレートが優先されます。例えば、24 fps シーケンスで 24 fps クリップを 48 fps に変更した場合、シーケンスにはクリップが 1 フレームおきに表示されます。

タイムラインパネルでクリップを選択し、クリップ／速度・デュレーションを選択して、クリップの速度とデュレーションを変更することもできます。ただし、この変更はタイムラインパネルで選択したクリップインスタンスにしか反映されません。「フッテージを変換」コマンドを使用すると、ファイルがプロジェクト全体でどのように処理されるか指定できます。

1 プロジェクトパネルで、目的のクリップを右クリックします。

2 変更／フッテージを変換を選択し、次のいずれかの操作を行います。

- 「ファイルのフレームレートを使用」を選択します。
- 「フレームレートを指定」を選択し、1 秒あたりのフレーム数を入力します。

3 「OK」をクリックします。

関連項目

149 ページの「カスタムシーケンスプリセットの作成」

メタデータの管理

メタデータパネルと XMP について

ワークフローを簡略化したり、ファイルを整理したりするには、**XMP** メタデータを使用します。メタデータは、ファイルに関する説明情報のセットです。ビデオファイルやオーディオファイルには、日付、再生時間、ファイルの種類などの基本的なメタデータプロパティが自動的に含まれます。場所、ディレクター、著作権などのプロパティで詳細情報を追加できます。

メタデータパネルを使用すると、Adobe のビデオおよびオーディオアプリケーション間でアセットに関する情報を共有できます。1 つのアプリケーションのプロジェクトパネルまたはファイルパネルに限定されていた、従来のクリッププロパティとは異なり、メタデータプロパティはソースファイルに埋め込まれるので、他のアプリケーションでも自動的にデータが表示されます。このメタデータ共有によって、制作ワークフローの中で、ビデオアセットをすばやく追跡および管理できます。

注意：メタデータパネルのプロパティは Adobe Bridge でも表示され、アセットを手早く探すのに役立つ詳細情報を得ることができます。

メタデータパネルに関するビデオについては、アドビ システムズ社の Web サイトを参照してください。

スキーマとプロパティについて

メタデータスキーマは、あるワークフローに固有のプロパティのコレクションです。例えば、ダイナミックメディアスキーマには、シーンや撮影場所などデジタルビデオプロジェクトに適したプロパティが含まれています。一方、Exif スキーマには、露出時間や絞り値などデジタル写真に適したプロパティが含まれています。日付やタイトルなどのより一般的なプロパティは、ダブリンコアスキーマに含まれます。異なるプロパティを表示するには、117 ページの「XMP メタデータの表示と非表示」を参照してください。

特定のスキーマおよびプロパティについて詳しくは、メタデータパネルでスキーマまたはプロパティにマウスポインターを置きます。ほとんどの項目については、ツールヒントに詳細が表示されます。

XMP 標準について

Adobe アプリケーションでは、Extensible Metadata Platform（XMP）を使用してメタデータを保存します。XMP は XML に基づいており、様々なアプリケーション間および印刷出版関連の工程でメタデータの交換に役立ちます。XMP 以外の形式によるメタデータ（Exif、GPS、TIFF など）のほとんどは自動的に XMP に変換されるので、簡単に表示および管理することができます。

多くの場合、XMP メタデータはソースファイルに直接保存されます。ただし、XMP がサポートされていないファイル形式については、メタデータは別のサイドカーファイルに保存されます。

対応するファイルを持たないプロジェクトアセットについては、XMP がサポートされません。例えば、Adobe Premiere Pro で使用するカラーバー＆トーン、カウントダウンマーク、カラーマット、タイトル、ブラックビデオ、クリアビデオなどがこれに該当します。

メタデータの作成および交換機能をカスタマイズするには、XMP ソフトウェア開発キットを使用します。XMP について詳しくは、Extensible Metadata Platform（英語）を参照してください。

Premiere Pro でのメタデータパネルについて

メタデータパネルには、選択したアセットのクリップインスタンスメタデータと XMP ファイルメタデータの両方が表示されます。「クリップ」見出しの下のフィールドはクリップインスタンスメタデータを示します。これは、プロジェクトパネルまたはシーケンスで選択されているクリップに関する情報です。クリップインスタンスメタデータは、クリップが参照するファイルではなく、Premiere Pro のプロジェクトファイルに保存されます。クリップインスタンスメタデータは、

Premiere Pro だけで読み取ることができ、ほかのアプリケーションでは読み取れません。ただし、Premiere Pro では、クリップメタデータフィールドの一部を XMP メタデータフィールドにリンクできます。このようにすると、Premiere Pro 以外のアプリケーションで、XMP フィールドを通じてクリップベースのメタデータにアクセスできます。

サブクリップを使用していない場合に、

マスタークリップのインスタンスが複数ではない場合、プロジェクトの各クリップは固有です。XMP ファイルのプロパティだけを使用すると、メタデータがすべてソースファイルに記録され、ほかのアプリケーションから認識されます。従来のクリッププロパティを使用することもできますが、その場合はそのすべてのリンクをオンにする必要があります。Premiere Pro では、リンクをオンにした時点以降、クリップのデータが、対応する XMP プロパティに自動的にコピーされます。

「ファイル」見出しと「スピーチの書き起こし」見出しの下にあるフィールドには、XMP メタデータが表示されます。スピーチ検索を使用すると、クリップの中で話されている言葉をテキストに書き起こし、そのテキストを検索して特定の単語がそのクリップのどの部分で話されているのかを確認することができます。スピーチ検索の使用について詳しくは、197 ページの「テキスト XMP メタデータ用にスピーチを分析」を参照してください。

XMP メタデータについて詳しくは、アドビ システムズ社の Web サイトで概要を参照してください。

XMP メタデータについて詳しくは、アドビ システムズ社の Web サイトでホワイトペーパーを参照してください。

関連項目

XMP metadata in Creative Suite 4 Production Premium

ファイル、クリップおよびプロジェクトの XMP メタデータについて

アドビの各種ビデオおよびオーディオアプリケーションでは、XMP メタデータを多くの面でほとんど同様に扱います。ただし、各アプリケーションに固有のワークフローのステージを反映して、若干の相違点があります。複数のアプリケーションを連携して使用する場合、そうした若干のアプローチの違いを理解しておくと、メタデータを最大限に活用できます。

Adobe OnLocation および Encore では、すべてのアセットが同じメタデータプロパティのセットを持ちます。一方、Adobe Premiere Pro、After Effects および Soundbooth では、メタデータパネルはアセットの種類ごとに個別のセクションに分かれています。

Adobe Premiere Pro メタデータは以下のセクションに分かれています。

• **クリップ** プロジェクトパネルまたはタイムラインパネルで選択したクリップインスタンスのプロパティを表示します。このメタデータはプロジェクトファイルに保存されるので、Adobe Premiere Pro でのみ表示されます。

• **ファイル** プロジェクトパネルで選択したソースファイルのプロパティを表示します。このメタデータはソースファイルに直接保存されるので、Adobe Bridge などの他のアプリケーションでも表示されます。

After Effects メタデータは以下のセクションに分かれています。

• **プロジェクト** プロジェクト全体のプロパティを表示します。出力モジュール設定ダイアログボックスで「ソースの XMP メタデータを含める」を選択している場合、この情報はレンダーキューから出力するファイルに埋め込まれます。

• **ファイル** プロジェクトパネルで選択したソースファイルのプロパティを表示します（プロキシを選択した場合は、実際のファイルのプロパティが表示されます）。

After Effects の場合、プロジェクトプロパティとファイルプロパティはいずれもファイルに直接保存されるので、Adobe Bridge でこのメタデータにアクセスできます。

Soundbooth メタデータは以下のセクションに分かれています。

• **ファイル** 現在表示しているオーディオまたは ASND ファイルのプロパティが表示されます。このメタデータはソースファイルに直接保存されるので、他のアプリケーションでも表示されます（ただし、ASND ファイルのメタデータは Adobe Bridge では表示されません）。

- **クリップ** エディターパネルで選択したマルチトラッククリップのプロパティを表示します。このメタデータは、クリップを含む ASND ファイルに保存されるので、Soundbooth でのみ表示されます。

また、Adobe Premiere Pro および Soundbooth には、これらのアプリケーションでのみ表示される、スピーチ分析のセクションがあります。

クリップメタデータとファイルメタデータの使用

XMP ファイルメタデータは、ソースファイルに関する情報で、ソースファイルに保存されます。クリップメタデータは、クリップに関する情報で、Premiere Pro のプロジェクトファイルに保存されます。Premiere Pro では、任意の数のクリップが同じソースファイルを参照できます。例えば、それぞれインポイントとアウトポイントが異なる複数のサブクリップは、同じソースファイルを参照します。また、ファイルを 2 回読み込み、読み込んだクリップに異なる名前を指定した場合も、両方のクリップが同じソースファイルを参照します。

ソースファイルとそれを参照するすべてのクリップインスタンスに適用されるデータを保存するには XMP メタデータのフィールドを使用します。各クリップに固有のデータを保存するには、クリップメタデータのフィールドを使用します。クリップのメタデータをソースファイルにコピーするには、クリップメタデータのフィールドを XMP メタデータのフィールドにリンクします。ただし、同じソースファイルを参照している複数のクリップのクリップメタデータのフィールドを XMP メタデータのフィールドにリンクしないでください。

関連項目

163 ページの「ソースクリップ、クリップインスタンス、サブクリップおよび複製されたクリップ」

XMP メタデータの編集

Adobe のビデオアプリケーションでは、同様の名前が付けられたプロパティがメタデータパネルおよびプロジェクトパネルでリンクされます。ただし、メタデータパネルではより広範なプロパティが表示され、複数のファイルのメタデータを同時に編集できます。

注意：Soundbooth では、プロジェクトパネルではなく、ファイルパネルが使用されます。

1 目的のファイルまたはクリップを選択します。

2 メタデータパネルで、必要に応じて、テキストを編集したり、値を調整したりします。

   複数の項目を選択している場合、パネルにはプロパティが次のように表示されます。

   - 値がすべての項目で同じであるプロパティについては、その一致したエントリが表示されます。
   - 値が異なるプロパティについては、「< 複数の値 >」と表示されます。共通の値を適用するには、テキストボックスをクリックして値を入力します。

XMP メタデータの検索

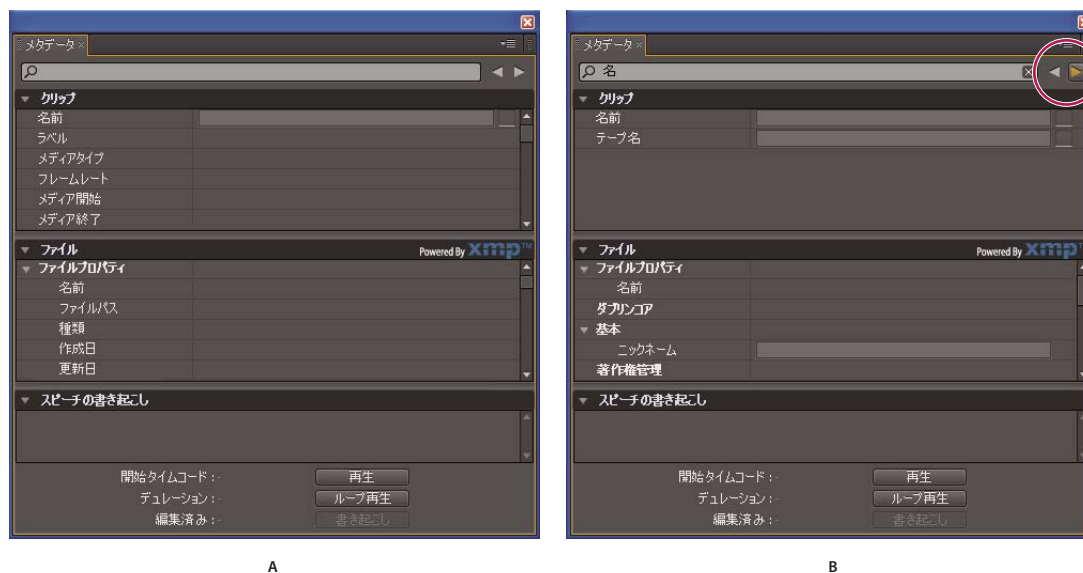
1 検索するファイルまたはクリップを選択します。

2 メタデータパネル上部の検索ボックスに、検索するテキストを入力します。

   メタデータのリストが折りたたまれ、検索文字列を含んだプロパティだけが表示されます。

3 （Adobe Premiere Pro のみ）検索結果を順に表示するには、検索ボックス右側の前へ移動ボタンと次へ移動ボタン をクリックするか、Tab キーを押します。

4 検索モードを終了して完全なメタデータリストに戻るには、検索ボックス右側の閉じるボタン をクリックします。

A　　　　　　　　B

メタデータパネル
A. 検索の実行前、すべてのプロパティが表示される　**B.** 検索の実行後、検索文字列に一致するプロパティだけが表示される Adobe Premiere Pro では、前後へ移動ボタンにより検索結果のナビゲーションが可能

XMP メタデータの表示と非表示

メタデータパネルをワークフローに合わせて最適化するには、スキーマ全体または個々のプロパティの表示と非表示を切り替えて、必要なものだけを表示します。

1 メタデータパネルメニュー から、メタデータの表示のオプションを選択します。

2 スキーマまたはプロパティの表示と非表示を切り替えるには、リストからスキーマまたはプロパティを選択または選択解除します。

メタデータセットの保存、切り替えまたは削除

複数のワークフローを使用するときに、それぞれで表示する必要があるメタデータが異なる場合は、メタデータのセットを保存し、切り替えることができます。

1 メタデータパネルメニュー から、メタデータの表示のオプションを選択します。

2 次のいずれかの操作を行います。

- カスタマイズした表示するメタデータのセットを保存するには、「設定を保存」をクリックします。名前を入力して「OK」をクリックします。
- 以前に保存したメタデータのセットを表示するには、メニューからメタデータを選択します。
- 以前に保存したメタデータのセットを削除するには、メニューからメタデータを選択し、「設定を削除」をクリックします。

スキーマとプロパティの作成

初期設定のメタデータオプションでは対応できない固有のカスタマイズしたワークフローがある場合は、独自のスキーマおよびプロパティを作成します。

1 メタデータパネルメニュー から、メタデータの表示のオプションを選択します。

2 「新規スキーマ」をクリックし、名前を入力します

3 リストで、スキーマ名の右にある「プロパティを追加」をクリックします。

4 プロパティ名を入力し、型として次のいずれかを選択します。

整数値（Integer） ドラッグまたはクリックして変更する整数を表示します。

実数値（Real）ドラッグまたはクリックして変更する小数を表示します。

テキスト（Text）テキストボックスを表示します（場所などのプロパティの場合）。

ブール値（Boolean）チェックボックスを表示します（オンまたはオフのプロパティの場合）。

メタデータパネルでのクリップデータの表示

ほかのメタデータと同様に、メタデータパネルでクリップ情報を表示または非表示にすることができます。Premiere Pro では、Premiere プロジェクトメタデータという名前のスキーマにクリップ情報が保存されます。

メタデータスキーマの表示または非表示の切り替えについて詳しくは、117 ページの「XMP メタデータの表示と非表示」を参照してください。

1 必要に応じて、次のいずれかの操作を行います。

- メタデータパネルが開いていない場合は、ウィンドウ／メタデータを選択します。
- メタデータパネルがほかのパネルの下に表示されている場合は、「メタデータ」タブをクリックして前面に表示します。

2 メタデータパネルのパネルメニューボタンをクリックし、「メタデータの表示」を選択します。

3 Premiere プロジェクトメタデータの横の三角をクリックすると、すべてのクリップ情報フィールドが表示されます。

4 次のいずれかの操作を行います。

- すべてのクリップ情報を表示するには、「Premiere プロジェクトメタデータ」チェックボックスをオンにします。
- 表示したいクリップ情報フィールド名の横のチェックボックスのみをオンにします。

5 「OK」をクリックします。

XMP メタデータへのクリップデータのリンク

メタデータパネルでは、クリッププロパティ値フィールドが内部にあります。フィールドは Premiere Pro プロジェクトファイルに属しており、Premiere Pro のみで読み取ることができます。しかし、クリップセクションの一部のプロパティ値フィールドには、隣にリンクオプションボックスがあり、リンクオプションを選択すると、クリップ値フィールドに入力した情報が、対応する XMP フィールドに自動的に入力されます。

リンクオプションを選択すると、メタデータパネルで、クリップデータのフィールドがあるスキーマ内の XMP メタデータのフィールドにリンクされます。このオプションを設定しても、既存のクリップデータは XMP のフィールドにコピーされません。リンク後に追加されたクリップデータは、リンク先の XMP のフィールドにコピーされます。ほとんどの場合、XMP フィールドは、リンク先のクリップデータのフィールドと同じ名前です。次の 2 つの場合は、XMP のフィールドの名前が、リンク先のクリップデータのフィールドと異なります。

クリップデータフィールド名	XMP フィールド名
名前	タイトル（「ダブリンコア」スキーマ内）
ログの注釈	ログコメント（「ダイナミックメディア」スキーマ内）

1 メタデータパネルで、空のリンクボタンが右側にあるフィールドが表示されるまで、「クリップ」見出しの下のスクロールバーを下にドラッグします。

2 XMP メタデータにリンクする任意のフィールドの横のリンクボタンをクリックします。

リンクされているフィールドのリンクボタン にはチェーンのアイコンが表示されます。

縦横比：ピクセル縦横比とフレーム縦横比

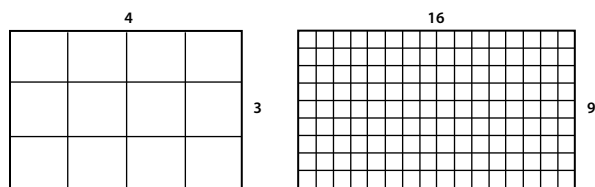
縦横比について

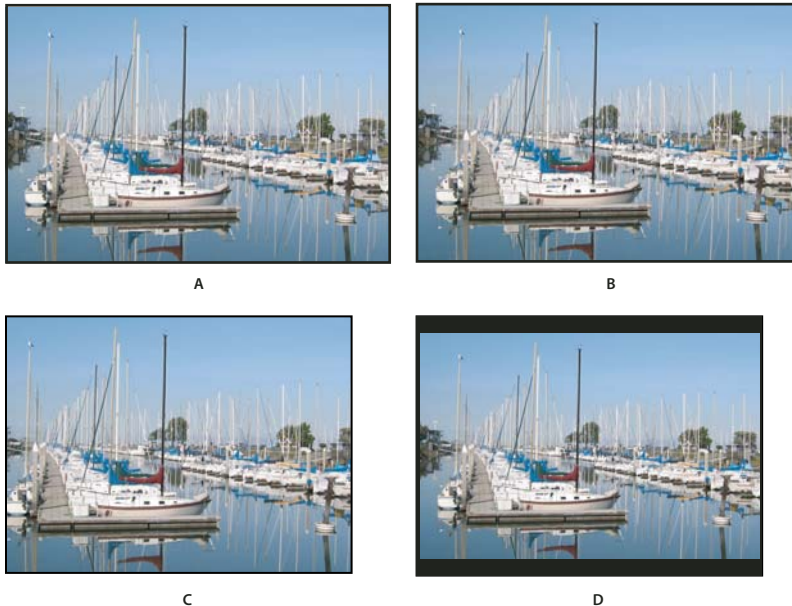
縦横比は、幅と高さの比率を示したものです。ビデオおよび静止画フレームにはフレーム縦横比が設定されており、フレームを構成するピクセルにはピクセル縦横比が設定されています。テレビ番組をビデオに録画するときのフレーム縦横比は、4:3 または 16:9 です。さらに、それぞれの録画規格では異なるピクセル縦横比を使用します。

Premiere Pro プロジェクトのフレームおよびピクセル縦横比は、プロジェクトの作成時に設定します。縦横比を一度設定すると、そのプロジェクトの縦横比は変更できません。ただし、そのプロジェクト設定と異なる縦横比で作成したアセットを使用することはできます。

Premiere Pro では、ソースファイルのピクセル縦横比が自動的に補正されます。そのプロジェクト設定と縦横比が異なり変形して表示される場合は、ピクセル縦横比を手動で変更します。誤ったピクセル縦横比によって間違ったフレーム縦横比が発生することがあるため、ピクセル縦横比を調整してからフレーム縦横比を調整してください。

フレーム縦横比

フレーム縦横比は、画像サイズの幅と高さの比率を示したものです。例えば、DV NTSC のフレーム縦横比は 4:3（幅 4.0 x 高さ 3.0）で、一般的なワイドスクリーンフレームのフレーム縦横比は 16:9 に設定されています。ワイドスクリーンモードを搭載したカメラの多くは、16:9 の縦横比を使用して録画できます。映画では、多くの場合、さらに幅が広い縦横比を使用して撮影されます。

4:3 のフレーム縦横比（左）と、幅の広い 16:9 のフレーム縦横比（右）

あるフレーム縦横比で撮影されたクリップを別のフレーム縦横比を使用しているプロジェクトに読み込む場合は、縦横比の調整方法を指定します。例えば、フレーム縦横比が 4:3 の標準的なテレビで 16:9 のムービーを表示する場合は、一般的に 2 種類のテクニックが使用されます。1 つは、16:9 のフレームの幅全体を 4:3 のテレビのフレームに合わせて配置するテクニックです。このテクニックでは、ムービーフレームの上下にレターボックスと呼ばれる黒い帯が表示されます。もう 1 つは、16:9 のフレームの高さ全体を 4:3 のフレームの高さに合わせて配置するテクニックです。16:9 フレームの横の部分を幅の狭い 4:3 フレームの外側に配置し、画面の中心部分にあるメインアクションを 4:3 フレームで表示できるようにします。このテクニックをパン＆スキャンといいます。Premiere Pro では、「位置」や「スケール」などのモーションエフェクトプロパティを使用して、いずれかのテクニックを適用することができます。

NTSC 表示
A. 16:9 NTSC フッテージ **B.** ワイドスクリーンのテレビ画面でオリジナルのワイドスクリーン形式を使用した DVD プレーヤーでの表示 **C.** 自動パン＆スキャンを使用してクロップした 4:3 テレビ画面での 16:9 画像 **D.** レターボックスを使用してフレームサイズ全体を縮小し、画像全体を表示した 4:3 テレビ画面での 16:9 画像

ピクセル縦横比

ピクセル縦横比の基本について解説しているビデオは、アドビ システムズ社の Web サイトで公開されています。

ピクセル縦横比は、フレーム内のピクセルの幅と高さの比率を表します。フレームを構成するピクセル数はビデオシステムによって異なるので、さまざまなピクセル縦横比が発生します。例えば、多くのコンピューターのテレビ方式では、4:3 縦横比のフレームを幅 640 ピクセル x 高さ 480 ピクセルで定義しているので、正方形ピクセルになります。これに対して、DV NTSC などのテレビ方式では、4:3 縦横比のフレームを 720 x 480 ピクセルで定義しています。同じフレーム幅により多くのピクセルが配置されるので、縦長の長方形ピクセルになります。この例では、コンピューターのビデオピクセルは 1:1 のピクセル縦横比（正方形）になり、DV NTSC のピクセルは 0.91 のピクセル縦横比（非正方形）になります。常に長方形になる DV ピクセルは、NTSC ビデオを製作するシステムでは縦方向に配置され、PAL ビデオを製作するシステムでは横方向に配置されます。Premiere Pro では、プロジェクトパネルに表示されるクリップの画像サムネールの横に、クリップのピクセル縦横比が表示されます。

正方形ピクセルを使用しているモニターに長方形ピクセルをそのまま表示すると、画像が変形します。例えば、円が楕円のように表示されます。ただし、放送用モニターでは長方形ピクセルを使用しているので、この画像は正しい比率で表示されます。Premiere Pro では、様々なピクセル縦横比のクリップを変形させずに正しく表示して出力することができます。ピクセル縦横比は、プロジェクトのピクセル縦横比に合わせて自動的に調整されます。

まれにピクセル縦横比が誤って変換され、クリップが変形してしまう場合があります。各クリップの変形を修正するには、フッテージを変換ダイアログボックスで、ソースクリップのピクセル縦横比を手動で指定します。同じサイズのファイルのグループに対して同じような変換ミスを修正するには、Interpretation Rules.txt という名前のファイルを編集します。

A

B

C

ピクセル縦横比とフレーム縦横比
A. 4:3 正方形ピクセルの画像を 4:3 正方形ピクセルのコンピューターモニターで表示した場合 **B.** 正しく変換された 4:3 正方形ピクセルの画像を 4:3 非正方形ピクセルのテレビモニターで表示した場合 **C.** 間違って変換された 4:3 正方形ピクセルの画像を 4:3 非正方形ピクセルのテレビモニターで表示した場合

Premiere Pro CS3 以前では、標準精細形式のビデオに、正しい絞り値の概念を無視するピクセル縦横比が使用されていました。標準精細形式のビデオでは、正しい絞り値が生成時の絞り値と異なることを考慮していなかったので、After Effects CS3 以前で使用されていたピクセル縦横比はわずかに間違っていました。ピクセル縦横比が間違っていたため、イメージがわずかに歪んで見えることがありました。

注意：正しい絞り値とはイメージのエッジに現れる不具合やゆがみがない部分のことで、生成時の絞り値とはイメージ全体のことです。

Premiere Pro CS4 以降（およびその他のアプリケーション）で修正されたピクセル縦横比について詳しくは、アドビ システムズ社の Web サイトを参照してください。

関連項目

AE CS4: New pixel aspect ratios

様々な縦横比のアセットの使用

Premiere Pro では、読み込まれたアセットのフレーム縦横比が自動的に保持され、シーケンスで使用するときにアセットがクロップしたり変形して表示されないように、ピクセル縦横比とフレームサイズ（またはいずれか一方）が変更される場合があります。一部のアセットには、Premiere Pro で正確に自動計算するためのメタデータが含まれています。このメタデータがないアセットの場合、Premiere Pro ではピクセル縦横比を変換するためのルールセットが適用されます。

ATSC フレームサイズ（704 x 480）、D1 フレームサイズ（720 x 486）または DV フレームサイズ（720 x 480）で NTSC フッテージをキャプチャするまたは読み込むと、そのアセットのピクセル縦横比は D1/DV NTSC（0.91）に自動的に設定されます。HD フレームサイズ（1440 x 1080）でフッテージをキャプチャするまたは読み込むと、そのファイルのピクセル縦横比は HD 1080 アナモルフィック（1.33）に自動的に設定されます。720 x 576 の D1 または DV 解像度の PAL フッテージをキャプチャするまたは読み込むと、そのファイルのピクセル縦横比は D1/DV PAL（1.094）に自動的に設定されます。

その他のフレームサイズの場合、アセットは正方形ピクセルで設計されていると想定され、アセットの画像縦横比が保持されるようピクセル縦横比とフレームサイズが変更されます。読み込まれたアセットが変形している場合は、手動でピクセル縦横比を変更できます。

アセットをシーケンスにドラッグすると、初期設定では、アセットはプログラムフレームの中央に配置されます。フレームサイズによっては、出力される画像がプロジェクトには小さすぎたり、クロップされすぎてしまう場合があります。そのような場合は、スケールを変更できます。スケールの変更は手動で行うか、アセットをシーケンスにドラッグして自動的に行うことができます。

ファイルが正しく変換されることを必ず確認してください。アセットのフレームサイズおよびピクセル縦横比は、プレビューサムネールの近くとプロジェクトパネルの「ビデオ情報」列で分かります。また、アセットのプロパティダイアログボックス、フッテージを変換ダイアログボックスおよび情報パネルにも表示されます。

関連項目

269 ページの「タイトルへの画像の追加」

14 ページの「情報パネル内のクリップ情報」

縦横比の変形の修正

シーケンスのフレームとピクセル縦横比は、シーケンスの作成時に選択したシーケンス設定プリセットによって設定されます。ピクセル縦横比はシーケンスを作成した後では変更できませんが、個別のアセットに想定されているピクセル縦横比は変更することができます。例えば、グラフィックプログラムやアニメーションプログラムで生成された正方形ピクセルのアセットが Premiere Pro では変形して表示される場合は、ピクセル縦横比を変更して正しく表示できます。すべてのファイルが正しく変換されていることを確認したら、同じプロジェクト内の縦横比の異なるフッテージを結合します。これで、結果の画像が変形しないように出力を生成することができます。

関連項目

67 ページの「静止画の読み込み」

縦横比変換ミスの個別修正

1 プロジェクトパネルで静止画を右クリックします。

2 変更／フッテージを変換を選択します。

3 「ピクセル縦横比」セクションで任意のオプションを選択します。

4 以下のいずれかを選択します。

ファイルのピクセル縦横比を使用 静止画が保持しているオリジナルの縦横比が使用されます。

ピクセル縦横比を指定 標準的な縦横比のリストから選択することができます。

注意：ビデオプロジェクトで使用する画像を Photoshop で生成する場合は、目的のビデオ形式に対応した Photoshop のプリセットを使用するのが最適です。プリセットを使用すると、画像を正しい縦横比で生成することができます。

再発する縦横比変換ミスの修正

Premiere Pro では、一定のルールに従ってピクセル縦横比がファイルに自動的に割り当てられます。特定の種類の画像を読み込むと頻繁に変換ミス（変形）が発生してしまう場合は、関連ルールを変更します。

1 テキストエディターを開きます。

2 テキストエディター内から Premiere Pro の Plug-ins フォルダーに移動します。

3 Interpretation Rules.txt という名前のファイルを開きます。

4 変更するルールを編集して「保存」を選択します。

一般的なピクセル縦横比（アスペクト比）

	ピクセル縦横比	使用する状況
正方形ピクセル	1.0	フッテージのフレームサイズが 640 × 480 または 648 × 486 である場合、1920 × 1080 HD（HDV や DVCPRO HD を除く）である場合、1280 × 720 HD または HDV である場合、または非正方形ピクセルをサポートしていないアプリケーションから書き出された場合。この設定は、フィルムから転送されたフッテージや、カスタマイズしたプロジェクトに適している場合もあります。
D1/DV NTSC	0.91	フッテージのフレームサイズが 720 × 486 または 720 × 480 で、フレーム縦横比を 4:3 にする場合。この設定は、3D アニメーションアプリケーションなど、非正方形ピクセルで動作するアプリケーションから書き出したフッテージの場合にも適しています。
D1/DV NTSC ワイドスクリーン	1.21	フッテージのフレームサイズが 720 × 486 または 720 × 480 で、フレーム縦横比を 16:9 にする場合。
D1/DV PAL	1.09	フッテージのフレームサイズが 720 × 576 で、フレーム縦横比を 4:3 にする場合。
D1/DV PAL ワイドスクリーン	1.46	フッテージのフレームサイズが 720 × 576 で、フレーム縦横比を 16:9 にする場合。
アナモルフィック 2:1	2.0	フッテージがアナモルフィックレンズを使用して撮影された場合や、または 2:1 の縦横比のフィルムフレームからアナモルフィック転送された場合。
HDV 1080/DVCPRO HD 720、HD アナモルフィック 1080	1.33	フッテージのフレームサイズが 1440 × 1080 または 960 × 720 で、フレーム縦横比を 16:9 にする場合。
DVCPRO HD 1080	1.5	フッテージのフレームサイズが 1280 × 1080 で、フレーム縦横比を 16:9 にする場合。

第 7 章：アセットのモニター

ソースモニターとプログラムモニター

ソースモニターとプログラムモニターの概要

ソースモニターは、個々のクリップの再生と編集に使用します。ソースモニターで、シーケンスに追加するクリップを準備します。インポイントやアウトポイント、およびクリップで使用するソーストラック（オーディオまたはビデオ）を指定します。また、クリップマーカーを設定して、タイムラインパネルのシーケンスにクリップを追加することもできます。

プログラムモニターには、編集したシーケンスが再生されます。つまり、タイムラインパネル内のアクティブなシーケンスが表示されます。また、シーケンスマーカーを設定したり、シーケンスのインポイントとアウトポイントを指定して、シーケンス中のフレームの追加位置やフレームの削除位置を定義できます。

各モニターには、タイムラインルーラーとコントロールがあります。これらを使用して、再生を制御したり、ソースクリップまたはシーケンスの任意のポイントやフレームに移動したりします。各モニターには、ビデオの 1 つのフレームから静止画を作成するためのフレームを書き出しボタンもあります。

ソースモニターおよびプログラムモニターの画質の設定

一部の形式は、高圧縮率または高データレートであることにより、フルモーション再生で表示することができません。解像度を低くするとモーション再生速度が速くなりますが、表示画質が低下します。この現象は、AVCHD およびその他の H.264 コーデックベースのメディアを表示しているときに顕著に現れます。「フル解像度」より低い設定では、これらの形式のエラー訂正はオフになっていて、再生時にちらつきが発生します。ただし、これらのちらつきは書き出したメディアには現れません。

個別の再生解像度と一時停止解像度により、モニタリング時の制御性が高まります。高解像度のフッテージでは、再生がスムーズになるように再生解像度を低い値（1/4 など）に設定して、一時停止解像度をフルに設定することができます。これらの設定により、再生を一時停止したときに、焦点やエッジの詳細の品質をすばやく確認できます。スクラブするとモニターが一時停止解像度ではなく、再生解像度になります。

シーケンスによっては、一部の解像度を使用できないものもあります。DV などの標準定義シーケンスでは、「フル画質」と「1/2」のみを使用できます。フレームサイズが 1,080 以下の多くの HD シーケンスの場合は、「フル画質」、「1/2」、「1/4」を使用できます。RED など、フレームサイズが 1,080 を超えるシーケンスの場合は、すべての解像度を使用できます。

注意：シーケンスの解像度を下回る解像度でプレビューをレンダリングした場合、再生解像度はプレビュー解像度の数分の一になります。例えば、プレビューファイルがシーケンスフレームサイズの 1/2（1/2 の解像度）でレンダリングされるように設定し、再生解像度を 1/2 の解像度に設定できます。この場合、レンダリングされるプレビューは、元の解像度の 1/4 で再生されます（元のメディアの解像度がシーケンスの解像度と同じであると仮定した場合）。

ソースモニターおよびプログラムモニターの画質の設定

注意：再生解像度にキーボードショートカットを割り当てることができます。

1 次のいずれかの操作を行います。

- ソースモニターまたはプログラムモニターの画像を右クリックします。
- ソースモニターまたはプログラムモニターのパネルメニューアイコンをクリックします。
- ソースモニターまたはプログラムモニターの「出力」ボタンをクリックします。

2 次のいずれかの操作を行います。

- 再生時の解像度を設定する場合は、「再生時の解像度」を選択します。

- 一時停止時の解像度を設定する場合は、「一時停止時の解像度」を選択します。

3 メニューで目的の解像度を選択します。

ズームレベルの変更

ソースモニターおよびプログラムモニターでは、表示領域に収まるようにビデオのサイズが変更されます。各ビューのズームレベル設定を変更して、ビデオを詳しく確認したり、画像の外側のペーストボードエリアのサイズを拡大できます。この機能を使用すれば、モーションエフェクトの調整などの作業がやりやすくなります。

1 ソースモニターまたはプログラムモニターのズームレベルを、現在の時間表示の右側にあるズームレベルメニューから選択します。

ソースモニターには、ソースメディアの画像のサイズに倍率の値をかけたサイズの画像が表示されます。プログラムモニターには、シーケンス設定で指定されている画像のサイズに倍率の値をかけたサイズの画像が表示されます。全体表示を選択すると、モニターの表示領域に収まるようにビデオのサイズが変更されます。

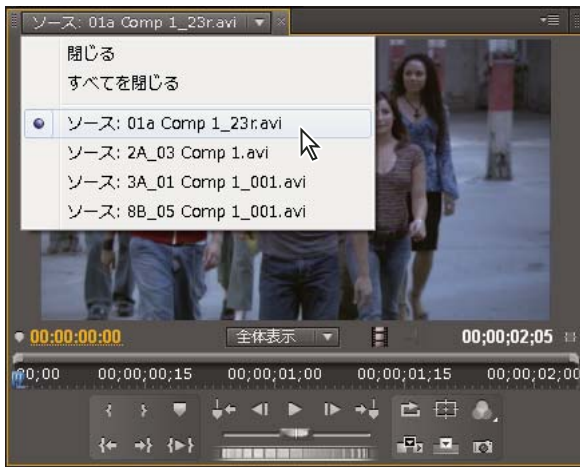
2 モニターの表示領域を変更するには、モニターのスクロールバーを使用して、ビデオ画像の可視領域を変更します。現在のモニターサイズで画像全体を表示できない場合は、スクロールバーが表示されます。

ソースモニターでのクリップの表示または消去

プロジェクトパネルにリストされているソースクリップや、シーケンス内のクリップを表示して編集するには、ソースモニターでクリップを開きます。開いているクリップは、ソースメニューにリストされます。このメニューは、「ソースモニター」タブから表示できます。

1 クリップを開くには、次のいずれかの操作を行います。

- プロジェクトパネルまたはタイムラインパネルでクリップをダブルクリックします。または、クリップをプロジェクトパネルからソースモニターにドラッグします。ソースモニターにクリップが表示され、ソースメニューにクリップ名が追加されます。
- プロジェクトパネルで複数のクリップまたはビン全体を選択して、ソースモニターにドラッグします。または、プロジェクトパネルで複数のクリップを選択して、それらをダブルクリックします。クリップは、選択した順にソースメニューに追加され、最後に選択したクリップがソースモニターに表示されます。
- 表示するクリップの名前をソースメニューから選択します（ソースメニューを表示するには、ソースタブの現在のクリップ名の右側にある下向きの三角形をクリックします）。

ソースメニューには、マスタークリップの場合はその名前が表示され、シーケンスから開いたクリップの場合は、シーケンス名、クリップ名およびシーケンスでの開始時間が表示されます。

ソースメニューから表示するクリップを選択

2 ソースモニターからクリップを消去するには、ソースメニューから「閉じる」を選択するか、「すべてを閉じる」を選択してすべてのクリップを消去します。

「ソースモニター」タブの閉じるボタン をクリックして、すべてのクリップとソースモニター自体を閉じることもできます。

ソースモニターでのクリップのナビゲート

ソースモニターでクリップをナビゲートするキーボードショートカットを設定できます。ソースモニターで前後のクリップの速さを切り替える、最初または最後のクリップにスキップする、1 つまたはすべてのクリップを閉じるなどの操作をキーボードショートカットで行うことができます。

1 編集／キーボードショートカットを選択します。

キーボードショートカットダイアログボックスが表示されます。

2 ドロップダウンメニューの 2 番目で「パネル」を選択し、「ソースモニターパネル」の隣の三角をクリックして、パネルのキーボードショートカットを表示します。

3 ソースクリップから始まる複数のコマンドのキーボードショートカットを設定します。

4 「OK」をクリックします。

ソースモニターとプログラムモニターの再生コントロール

ソースモニターには、クリップ内を移動する（時間位置やフレームを移動する）ためのコントロールがあります。プログラムモニターにも、シーケンス内を移動する同様のコントロールがあります。

ソースモニターとプログラムモニターの再生コントロール
A. 時間スケール **B.** 現在の時間インジケーター **C.** 表示エリアバー **D.** 現在の時間表示 **E.** デュレーション表示

タイムラインルーラー ソースモニターにはクリップのデュレーションが表示され、プログラムモニターにはシーケンスが表示されます。目盛りはプロジェクト設定ダイアログボックスで指定したビデオ表示形式を使用して、時間を測定します。タイムラインルーラーを切り替えると、ほかの形式でタイムコードを表示できます。各ルーラーには、対応するモニターのマーカーのアイコンと、インポイントとアウトポイントのアイコンも表示されます。現在の時間、マーカー、インポイントとアウトポイントは、タイムラインルーラーでそれぞれのアイコンをドラッグすることで調整できます。

時間インジケーター（CTI） 各モニターのタイムラインルーラーに表示される現在のフレームの位置を示します。ルーラー上の水色の三角形のアイコンが時間インジケーターです。

現在の時間表示 現在のフレームのタイムコードが表示されます。現在の時間は、各モニターの左下に表示されます。ソースモニターには、開いているクリップの現在の時間が表示され、プログラムモニターには、シーケンスの現在の時間が表示されます。別の時間へ移動するには、時間表示をクリックして新しい時間を入力するか、時間表示にポインターを合わせて左または右へドラッグします。モニターかタイムラインパネルで Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら現在の時間表示をクリックして、タイムコード表示とフレーム数表示を切り替えることができます。

デュレーション表示 開いているクリップまたはシーケンスのデュレーションが表示されます。各モニターのデュレーション表示は、ビデオ表示領域の下にあるデュレーションアイコン の横にあります。デュレーションは、クリップまたはシーケンスに設定されているインポイントとアウトポイント間の時間差です。インポイントが設定されていない場合は、クリップの開始時間またはシーケンスの開始時間がインポイントとして使用されます。アウトポイントが設定されていない場合は、クリップの終了時間（ソースモニターの場合）またはシーケンス内の最後のクリップの終了時間（プログラムモニターの場合）がアウトポイントとして使用され、これに基づいてデュレーションが計算されます。

表示エリアバー 各モニターのタイムラインルーラーの可視領域に対応しています。各タイムラインルーラーの上部にある両端がとがった細いバーが表示エリアバーです。ハンドル（両端の白い部分）をドラッグすると、バーの幅を変更できます。表示エリアバーの幅を変更すると、下のタイムラインルーラーのスケールも変更されます。バーをドラッグして最大幅まで広げると、タイムラインルーラーのデュレーション全体が表示され、バーを縮めると、表示がズームインされてルーラーのデュレーションの表示が詳細なものになります。バーのハンドル以外の部分をドラッグすると、スケールを変更せずに、タイムラインルーラーの可視部分をスクロールできます。

注意：プログラムモニターの時間インジケーターはタイムラインパネルの時間インジケーターに対応していますが、プログラムモニターのタイムラインルーラーや表示エリアバーを変更しても、タイムラインパネルのタイムラインルーラーや表示エリアは変更されません。

モニターでのセーフエリアの表示

セーフエリアガイドは、操作用の補助ガイドであり、プレビューや書き出したファイルには含まれません。

プログラムモニターに表示されたセーフエリア
A. アクションセーフゾーン **B.** タイトルセーフゾーン

❖ ソースモニターまたはプログラムモニターの下にあるセーフマージンボタン をクリックします。セーフエリアガイドを非表示にするには、もう一度ボタンをクリックします

標準のアクションセーフマージンとタイトルセーフマージンは、それぞれ 10 %と 20 %になっています。セーフエリアのサイズは、プロジェクト設定ダイアログボックスで変更できます（詳しくは、52 ページの「プロジェクト設定ダイアログボックス」を参照してください）。

ソースモニターおよびプログラムモニターでのフィールドの選択

最初のフィールド、2 番目のフィールド、または両方のフィールドにインターレースフッテージが表示されるようにソースモニターとプログラムモニターを設定できます。ソースモニターでプログレッシブクリップを開くと、ソースモニターの設定は無効になります。アクティブなシーケンスでプログレッシブシーケンスプリセットを使用すると、プログラムモニターの設定は無効になります。

1 ソースモニターまたはプログラムモニターで、パネルメニューボタン をクリックします。

2 必要に応じて、「1 番目のフィールドを表示」、「2 番目のフィールドを表示」または「両方のフィールドを表示」を選択します。

表示モードの選択

標準ビデオ、ビデオのアルファチャンネルまたはいずれかの測定ツールを表示できます。

❖ ソースモニターまたはプログラムモニターで、出力ボタン をクリックするか、パネルメニューをクリックして、次のいずれかの表示モード設定を選択します。

コンポジットビデオ 通常のビデオを表示します。

アルファ 透明度をグレースケールの画像として表示します。

すべてのスコープ 波形モニター、ベクトルスコープ、YCbCr パレードおよび RGB パレードを表示します。

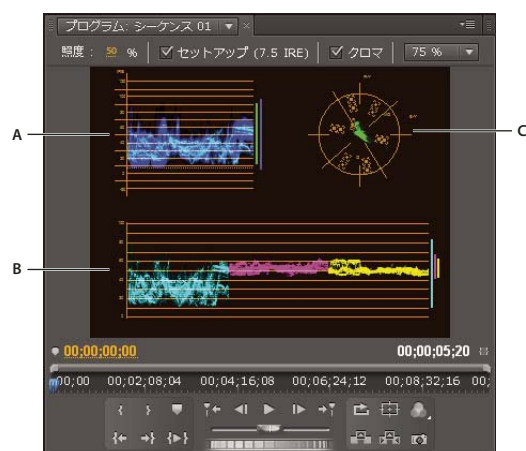
ベクトルスコープ ベクトルスコープを表示します。色相と彩度を含む、ビデオのクロミナンスを測定、表示します。

YC 波形 標準的な波形モニターを表示します。ビデオのルミナンスを IRE 単位で測定、表示します。

YCbCr パレード ビデオの Y、Cb および Cr 構成要素を IRE 単位で個別に測定する波形モニターを表示します。

RGB パレード ビデオの R、G、B 構成要素を IRE 単位で個別に測定する波形モニターを表示します。

ベクトルスコープ／ YC 波形／ YCbCr パレード 波形モニター、ベクトルスコープおよび YCbCr パレードを表示します。

ベクトルスコープ／ YC 波形／ RGB パレード 波形モニター、ベクトルスコープおよび RGB パレードを表示します。

ベクトルスコープ／ YC 波形／ YCbCr パレードに設定されたプログラムモニター
A. 波形モニター **B.** YCbCr パレード **C.** ベクトルスコープ

プログラムモニターと連動するリファレンスモニターにこれらの要素を表示すると、波形モニターとベクトルスコープ表示を効果的に使用することができます。135 ページの「リファレンスモニター」を参照してください。

アセットの再生

ソースモニターおよびプログラムモニターでのビデオの再生

ソースモニターとプログラムモニターには、ビデオデッキの再生コントロールと同じように機能するコントロールがあります。ソースモニターコントロールは、クリップの再生、特定のフレームへの移動に使用します。プログラムモニターコントロールは、アクティブなシーケンスの再生と表示に使用します。

ほとんどの再生コントロールには、キーボードショートカットが設定されています。キーボードショートカットを使用して再生を制御する場合は、操作対象のモニターがアクティブになっていることを確認してください。目的のモニターパネルをクリックすると、アクティブにすることができます。

注意：キーボードショートカットを使用してタイムライン内を移動する場合は、操作対象のパネルがアクティブになっていることを確認してください。（日本語キーボードのみ）キーボードショートカットを使用する場合は、日本語入力モードではなく直接入力モードでご使用ください。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 再生するには、再生ボタン をクリックするか、L キーまたはスペースバーを押します（停止するには、停止ボタン をクリックするか、K キーまたはスペースバーを押します。再生および停止ボタンとスペースバーは、再生と停止を切り替えることができます）。
- 逆方向に再生するには、J キーを押します。
- インポイントからアウトポイントまで再生するには、インからアウトへ再生ボタン をクリックします。
- クリップ全体またはシーケンスを繰り返し再生するには、ループボタン をクリックして、再生ボタン をクリックします。ループ設定を解除したい場合は、ループボタン をもう一度クリックします。
- インポイントからアウトポイントまで繰り返し再生するには、ループボタン をクリックして、インからアウトへ再生ボタン をクリックします。ループ設定を解除したい場合は、ループボタン をもう一度クリックします。

- 加速しながら順方向に再生するには、L キーを繰り返し押します。ほとんどのタイプのメディアで、キーを押すたびにクリップの再生速度が 1 倍速から 2 倍速、2 倍速から 3 倍速、3 倍速から 4 倍速に増加します。
- 加速しながら逆方向に再生するには、J キーを繰り返し押します。ほとんどのタイプのメディアで、キーを押すたびにクリップの逆方向再生の速度が 1 倍速から 2 倍速、2 倍速から 3 倍速、3 倍速から 4 倍速に増加します。
- 1 フレーム進むには、K キーを押しながら L キーを押します。
- 1 フレーム戻るには、K キーを押しながら J キーを押します。
- スローモーションで再生するには、Shift + L キーを押します。
- スローモーションで逆方向に再生するには、Shift + J キーを押します。
- 現在の時間の前後、時間インジケーターの 2 秒前から 2 秒後まで再生するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらインからアウトへ再生ボタンをクリックします。Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押すと、インからアウトへ再生ボタンが前後を再生ボタン に変わります。

プリロールとポストロールのあるシーケンスまたはクリップの再生

プリロールとポストロールのあるクリップまたはシーケンスをプレビューできます。

1 次のいずれかの操作を行います。

- プログラムモニターでプレビューするには、「シーケンス」タブをクリックしてシーケンスをアクティブにします。
- ソースモニターでプレビューするには、ソースパネルまたはタイムラインでクリップをダブルクリックします。

2 Shift + スペースバーを押します。

関連項目

47 ページの「プリロールおよびポストロールのデュレーションの指定」

再生のジョグまたはシャトル

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- シャトルを左にドラッグして逆方向に再生したり、右にドラッグして順方向に再生します。シャトルを中心から離れた位置にドラッグするほど再生速度が速くなります。シャトルを放すと、シャトルは中央に戻り、再生が停止します。
- ジョグを左または右にドラッグします。ジョグを端までドラッグしてもクリップまたはシーケンスの最後に到達していない場合は、同じ位置から続けてドラッグできます。

シャトルコントロールとジョグコントロール
A. シャトル **B.** ジョグ

ソースモニターとプログラムモニター内での別フレームへの移動

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 次のフレームに進むには、次のフレームボタン をクリックするか、K キーを押したまま L キーを押すか、右矢印キーを押します。

- 5 つ先のフレームに進むには、Shift キーを押しながら次のフレームボタン をクリックするか、Shift キーを押しながら右矢印キーを押します。
- 1 つ前のフレームに戻るには、前のフレームボタン をクリックするか、K キーを押したまま J キーを押すか、左矢印キーを押します。
- 5 つ前のフレームに戻るには、Shift キーを押しながら前のフレームボタン をクリックするか、Shift キーを押しながら左矢印キーを押します。
- 次のマーカーにジャンプするには、ソースモニターで次のマーカーへ移動ボタン をクリックします。
- 前のマーカーにジャンプするには、ソースモニターで前のマーカーへ移動ボタン をクリックします。
- クリップのインポイントにジャンプするには、ソースモニターを選択して、インポイントへ移動ボタン をクリックします。
- クリップのアウトポイントにジャンプするには、ソースモニターを選択して、アウトポイントへ移動ボタン をクリックします。
- フレームを表示するモニターの現在の時間をクリックし、新しい時間を入力します。コロンやセミコロンを入力する必要はありません。100 未満の値は、フレーム数とみなされます。
- シーケンスのターゲットトラック（オーディオトラックまたはビデオトラック）の前の編集ポイントにジャンプするには、プログラムモニターで前の編集ポイントへ移動ボタン をクリックするか、タイムラインパネルまたはプログラムモニターがアクティブになっている状態で Page Down キーを押します。
- シーケンスのターゲットトラック（オーディオトラックまたはビデオトラック）の次の編集ポイントにジャンプするには、プログラムモニターで次の編集ポイントへ移動ボタン をクリックするか、タイムラインパネルまたはプログラムモニターがアクティブになっている状態で Page Up キーを押します。
- シーケンスの先頭にジャンプするには、プログラムモニターまたはタイムラインを選択して Home キーを押すか、プログラムモニターのインポイントへ移動ボタン をクリックします。
- シーケンスの最後にジャンプするには、プログラムモニターまたはタイムラインを選択して End キーを押すか、プログラムモニターのアウトポイントへ移動ボタン をクリックします。

J、K、L キーを使用すると、シーケンス内のフレーム間をすばやく正確に移動できます。J キーは常に時間インジケーターを後方へ移動し、L キーは常に時間インジケーターを前方へ移動します。K キーは、補助キーおよび再生停止キーとして機能します。通常の速度で後方へ移動するには J キーを押し続け、後方へゆっくりと移動するには J キーと K キーを押し続けます。また、1 フレームずつ後方へ移動するには、K キーを押しながら J キーを押します。K キーと L キーの組み合わせは、前方への移動でも同様に機能します。

関連項目

137 ページの「タイムラインパネル」

フレームとそのソースの一致

タイムラインパネルで編集しているときに、シーケンスクリップ内の任意のフレームのソースフレームを検索して、ソースモニターに表示させることができます。また、ネストされたシーケンス内の任意のフレームのソースフレームを検索してソースモニターに表示し、ソースシーケンス内の該当する場所にジャンプすることもできます。

1 シーケンスクリップがあるトラックヘッダーをクリックして、トラックをターゲット指定します。

複数のトラックをターゲット指定している場合は、最も上にあるターゲットトラックのフレームを一致させます。

2 タイムラインパネルで、クリップ内の目的のフレーム上に時間インジケーターを配置します。

注意：シーケンスクリップ内のフレームのソースクリップが既にソースモニターで開かれている場合、またはソースメニューにリストされている場合、クリップ中の最後に表示したフレームが表示されます。このような場合にフレームを一致させるには、「マッチフレーム」または「ネスト化したシーケンスを表示」のキーボードショートカットを入力する前に、ソースモニターでクリップを閉じておく必要があります。

3 次のいずれかの操作を行います。

- 通常のシーケンス内のクリップの場合は、「マッチフレーム」のキーボードショートカットを入力します（初期設定は M）。Adobe Premiere Pro CS5.5 では、シーケンス／マッチフレームを選択することもできます。
- ネスト化されたシーケンス内のクリップの場合は、「ネスト化したシーケンスを表示」のキーボードショートカットを入力します（初期設定は Shift+T）。

波形モニターとベクトルスコープ

Premiere Pro には、ベクトルスコープと波形モニター（YC 波形、YCbCr パレードおよび RGB パレード）が備わっています。これらは、放送規定に適合したビデオプログラムを出力するのに役立つだけではなく、カラー補正などを感覚的に調整する場合にも役立ちます。

ビデオの制作会社やプロダクションでは、必ずと言っていいほど波形モニターとベクトルスコープを使用して、高い精度でビデオのレベル確認が行われています。特に色と明度は、重要な基準となっています。

ベクトルスコープは、色相と彩度を含むビデオ信号のクロミナンス（色構成要素）を測定します。ベクトルスコープには、ビデオの色情報が円形のチャートで表示されます。

従来の波形モニターは、ビデオ信号の明度（ルミナンス構成要素）を測定するのに便利です。Premiere Pro では、波形モニターでクロミナンス情報も表示できます。波形モニターには、ルミナンスとクロミナンスの情報がグラフのように表示されます。グラフの横軸は、左から右に向かうビデオ画像に対応します。縦軸では、ルミナンスレベルを波形で示します。また、オプションでクロミナンスレベルも示されます。

関連項目

Vectorscope on Premiere Pro Wikia

スコープの表示

ベクトルスコープ、YC 波形、YCbCr パレードおよび RGB パレードスコープを個別に表示することも、リファレンスモニター、プログラムモニターまたはソースモニターでまとめて表示することもできます。

1 マスタークリップとシーケンスクリップのどちらに対するスコープを表示するかに応じて、次のいずれかの操作を行います。

- プロジェクトパネル内のクリップをダブルクリックします。
- タイムラインパネルで、目的のシーケンス内に時間インジケーターを配置します。

2 （オプション）タイムラインパネル内のクリップを選択した場合は、ウィンドウメニューから「リファレンスモニター」を選択します。

3 リファレンスモニター、プログラムモニターまたはソースモニターのメニューから、次のいずれかを選択します。

すべてのスコープ ベクトルスコープ、YC 波形、YCbCr パレードおよび RGB パレードスコープが 1 つのモニターに表示されます。

ベクトルスコープ ビデオ内のクロミナンスを参照するためのベクトルスコープが表示されます。

YC 波形 ルミナンスとクロミナンス情報を参照するための波形モニターが表示されます。

YCbCr パレード ルミナンス（Y）と色成分（Cb と Cr）の差異情報を含むスコープが表示されます。

RGB パレード ビデオ内の赤、緑および青の構成要素を示すスコープが表示されます。

ベクトルスコープ／ YC 波形／ YCbCr パレード ベクトルスコープ、YC 波形、YCbCr パレードスコープが 1 つのモニターに表示されます。

ベクトルスコープ／ YC 波形／ RGB パレード ベクトルスコープ、YC 波形、RGB パレードスコープが 1 つのモニターに表示されます。

ベクトルスコープ

ベクトルスコープには、カラーホイールに似た円形のチャートが表示され、ビデオのクロミナンス情報が示されます。彩度は、チャートの中央から外に向かって表示されます。彩度の高い鮮やかな色の場合は、チャートの中央から離れたパターンになり、モノクロ画像の場合は、チャートの中央に点が表示されます。画像の特定の色（色相）により、方向（パターンの角度）が決まります。小さなターゲットボックス は、彩度が 100 %のマゼンタ、ブルー、シアン、グリーン、イエローおよびレッド（カラーバーのテストパターンで表示）が表示される場所を示します。NTSC ビデオでは、クロミナンスレベルがこれらのターゲット領域を超えないようにしてください。

ベクトルスコープ
A. ターゲットボックス **B.** 画像のプロファイル

ベクトルスコープには、次のコントロールがあります。

ライトの強さ パターン表示の明度を調整します。ビデオ出力信号は変更されません。

75% 初期設定の位置です。Premiere Pro と同様に標準の 75 %明度バーが使用されているビデオ入力の確認に使用します。

100% ビデオ信号クロミナンスの全範囲を表示します。100% 明度バーが使用されているビデオ入力に使用します。

関連項目

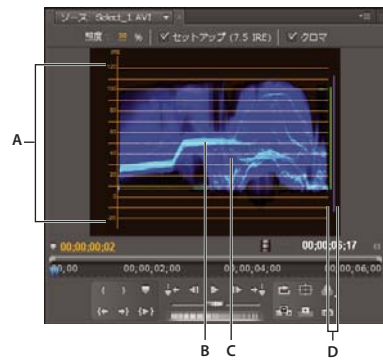
363 ページの「カラー補正エフェクト」

YC 波形

YC 波形には、ビデオクリップ内の信号の強さがグラフで表現されます。グラフの横軸はビデオ画像（左から右へ）に対応しており、縦軸は信号の強さを表す **IRE**（Institute of Radio Engineers）という単位で示されます。

YC 波形では、緑の波形でルミナンスの情報が示されます。明るいオブジェクトでは波形（明るい緑色の領域）は上向きになり、暗いオブジェクトでは下向きになります。米国の NTSC ビデオ規格では、ルミナンスレベルは 7.5 ～ 100 IRE に制限されています（「標準放映規定」とも呼ばれます）。日本の NTSC ビデオ規格では、ルミナンスレベルは 0 ～ 100 IRE に設定されています。通常、ルミナンスとクロマは同等の値になり、7.5 ～ 100 IRE の範囲で均等に分布されます。

また、YC 波形では、青い波形でクロミナンス情報を表現します。クロミナンス情報は、ルミナンスの波形の上に重なって表示されます。

YC 波形でルミナンス情報とクロミナンス情報の両方を表示するか、ルミナンス情報だけを表示するかを指定できます。波形モニターの見方に関するビデオについては、www.adobe.com/go/vid0238_jp を参照してください。

YC 波形（クロマコントロールが有効）
A. IRE 単位 **B.** ルミナンス（緑）の波形 **C.** クロミナンス（青）の波形 **D.** 信号の構成要素の範囲

YC 波形には、次のコントロールがあります。

ライトの強さ 波形表示の明度を調整します。ビデオ出力信号は変更されません。

設定（7.5 IRE）アナログビデオの最終的な出力信号に近い波形を表示します。このオプションを選択解除すると、デジタルビデオ情報が表示されます。

クロマ ルミナンス情報に加えて、クロミナンス情報も表示します。このオプションを選択解除すると、ルミナンス情報だけが表示されます。

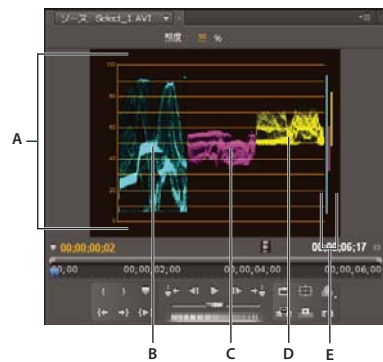
関連項目

波形モニターの見方

YCbCr パレード

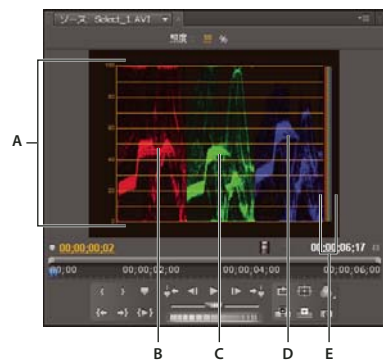
YCbCr パレードスコープには、ルミナンスのレベルとビデオ信号内の色成分の差異チャンネルを表す波形が表示されます。1 つのグラフ内に複数の波形が並んで表示されます。

照度コントロールでは、波形の明度を調整します。ビデオ出力信号は変更されません。

注意：Cb と Cr は、デジタルビデオ信号内の色成分の差異チャンネルです。Cb は青からルミナンスを引いた値、Cr は赤からルミナンスを引いた値です。Y はルミナンスを表しています。

YCbCr パレードスコープ
A. 値 **B.** Y（ルミナンス）波形 **C.** Cb 波形 **D.** Cr 波形 **E.** 信号の構成要素の範囲

RGB パレード

RGB パレードスコープには、クリップ内の赤、緑および青チャンネルのレベルを示す波形が表示されます。1 つのグラフ内に複数の波形がパレード（行進）のように並んで表示されます。このスコープは、クリップ内で色の構成要素がどのように分布しているのかを確認する場合に便利です。各カラーチャンネルのレベルは、0 ～ 100 のスケールを使用して相対的に測定されます。

照度コントロールでは、波形の明度を調整します。ビデオ出力信号は変更されません。

RGB パレードスコープ
A. 値 **B.** R 波形 **C.** G 波形 **D.** B 波形 **E.** 信号の構成要素の範囲

リファレンスモニター

リファレンスモニターは、2 つ目のプログラムモニターのように機能します。リファレンスモニターを使用して、シーケンスの異なるフレームを横に並べて比較したり、シーケンスの同じフレームを異なる表示モードで表示できます。

リファレンスモニターに表示されているシーケンスのフレームは、プログラムモニターからは独立して移動できます。この方法を使用すれば、例えばカラーマッチフィルターを使用する場合など、各ビューで異なるフレームを表示して比較できます。

また、リファレンスモニターとプログラムモニターを連動させて、両方にシーケンス上の同じフレームを表示し、同時に動かすこともできます。この機能は、カラー補正操作を行うときに特に便利です。リファレンスモニターの表示モードを波形モニターまたはベクトルスコープに設定することで、カラーコレクタやその他のあらゆるビデオフィルターをより効率的に調整できるようになります。

リファレンスモニターを使用したビデオレベルの設定

リファレンスモニターは、プログラムモニターと同様に、画質設定、ズームレベル、表示モードを指定できます。また、タイムラインルーラーと表示エリアバーもプログラムモニターと同様に機能します。リファレンスモニターは参照用のウィンドウで、編集操作を行うウィンドウではありません。このため、リファレンスモニターにあるのはフレーム移動用のコントロールだけで、再生や編集用のコントロールはありません。リファレンスモニターとプログラムモニターを連動させれば、プログラムモニターの再生コントロールを使用できます。リファレンスモニターは、1 つだけ開くことができます。

リファレンスモニターの表示

❖ ウィンドウメニューで、「リファレンスモニター」を選択します。リファレンスモニターが独立したパネルとして開きます。必要に応じて、リファレンスモニターのタブをソースモニターの隣にあるドロップゾーンにドラッグできます。

リファレンスモニターとプログラムモニターの連動

リファレンスモニターとプログラムモニターを連動させて、両方のモニターに常に同じフレームを表示させることができます。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- リファレンスモニターで、プログラムモニターと連動ボタン をクリックします。
- リファレンスモニターのパネルメニューで、「プログラムモニターと連動」を選択します。
- プログラムモニターのパネルメニューで、「リファレンスモニターと連動」を選択します。

両方のモニターに同じフレームが表示されます。リファレンスモニター、プログラムモニターまたはタイムラインのいずれかの時間インジケーター を移動すると、ほかの 2 つのパネルの時間インジケーターも対応するフレームに移動します。

第 8 章：シーケンスとクリップの編集

Premiere Pro CS5 におけるいくつかの編集機能の向上について、Tracy Peterson によるビデオチュートリアルがアドビ システムズ社の Web サイトで公開されています。

シーケンスの作成と変更

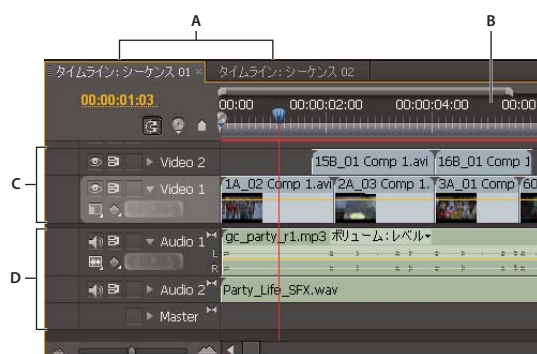
Premiere Pro では、各シーケンスの設定を指定し、クリップをトリミングし、クリップからシーケンスを構成します。

すべての Premiere Pro プロジェクトに 1 つまたは複数のシーケンスを含めることができます。プロジェクト内の各シーケンスには、それぞれ異なる設定を指定できます。例えば、30 fps ワイドスクリーン DV アセット用、24 fps DV アセット用、HDV フッテージ用に最適化されたそれぞれのシーケンスを 1 つのプロジェクトに含めることができます。

シーケンスは 1 つまたは複数のタイムラインパネルで組み立てたり並べ替えたりすることができ、クリップ、トランジションおよびエフェクトは視覚的に表示されます。特定のシーケンスをその他のシーケンスとは別にタイムラインのタブで開いたり、専用のタイムラインパネルで保持したりできます。

シーケンスは、タイムライン上で平行に並べられている複数のビデオトラックとオーディオトラックから構成されています。複数のトラックを使用して、クリップをスーパーインポーズまたはミックスします。シーケンスには、ビデオトラックとオーディオトラックがそれぞれ 少なくとも 1 つ存在する必要があります。

オーディオトラックのあるシーケンスには、通常のオーディオトラックを出力してミキシングするためのマスターオーディオトラックが存在します。追加したオーディオトラックは、オーディオのミキシングに使用されます。タイムラインでは、各オーディオトラックがサポートしているオーディオチャンネルの種類を指定したり、それらのオーディオチャンネルがどのようにマスターオーディオトラックに送られるかを指定することができます。サブミックストラックを作成して、ミキシング工程の操作性をさらに向上させることもできます。

タイムラインパネル

タイムラインパネル
A. シーケンスタブ **B.** 時間スケール（タイムラインルーラー）**C.** ビデオトラック **D.** オーディオトラック

Premiere Pro を初めて起動するか、初期設定のワークスペースを開くか、プロジェクトを作成すると、画面下部の中央のフレームにタイムラインパネルが 1 つ表示されます。タイムラインパネルでは、すべてのシーケンスを削除することも、複数のシーケンスを追加することもできます。各シーケンスはタイムラインパネル内でタブとして表示されます。また、複数のタイムラインパネルをそれぞれ別個のフレームに開き、各パネルに任意の数のシーケンスを表示することもできます。

関連項目

219 ページの「シーケンス内のオーディオトラック」

129 ページの「ソースモニターおよびプログラムモニターでのビデオの再生」

複数のタイムラインパネルの表示

プロジェクトにシーケンスが複数ある場合は、タイムラインパネルを複数表示することができます。

1 複数のシーケンスを表示します。シーケンスの表示方法について詳しくは、175 ページの「シーケンスの表示」を参照してください。

各シーケンスは、初期設定のタイムラインパネル内のそれぞれのタブに表示されます。

2 シーケンスタブをドラッグして、別のドッキングエリアにドロップします。

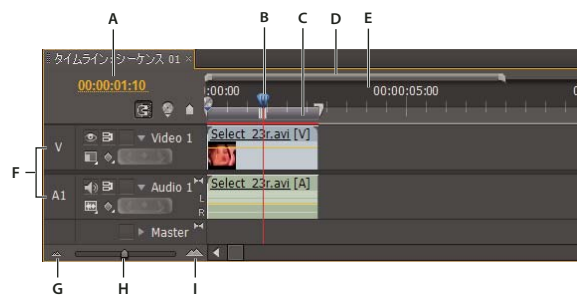
シーケンスタブが新しいタイムラインパネルに表示されます。

タイムラインパネルでのシーケンスの表示

タイムラインに 1 つまたは複数のシーケンスを表示することができます。

❖ プロジェクトパネルで、表示するシーケンスをダブルクリックします。

シーケンス内の移動

タイムラインパネルには、シーケンスのフレーム間を移動するためのコントロールがあります。

タイムラインパネルでの時間移動用コントロール
A. 現在の時間表示 **B.** 再生ヘッドと時間インジケーター **C.** ワークエリアバー **D.** 表示エリアバー **E.** 時間スケール（タイムラインルーラー）**F.** ソーストラックインジケーター **G.** ズームアウト **H.** ズームスライダー **I.** ズームイン

時間スケール（タイムラインルーラー） シーケンスの時間を水平方向に測定します。ルーラーにはシーケンスの時間を示す目盛りと値が表示され、シーケンスの表示詳細度に応じて変わります。初期設定では、目盛りと値は新規シーケンスダイアログボックスの「表示形式」フィールドで指定したタイムコードの表示形式に基づいて表示されます（オーディオサンプルに基づいたカウント方法に切り替えることもできます）。タイムラインルーラーには、マーカーのアイコンと、シーケンスのインポイントとアウトポイントを示すアイコンも表示されます。

時間インジケーター（CTI） プログラムモニターに表示されているフレームを示します。プログラムモニターにそのプレビューが表示されます。ルーラー上の水色の三角形のアイコンが時間インジケーターです。時間インジケーターからタイムラインルーラーの下端まで、垂直線が表示されます。時間インジケーターをドラッグして、現在の時間を移動できます。

現在の時間表示 タイムラインパネルの現在のフレームのタイムコードを示します。別の時間へ移動するには、時間表示をクリックして新しい時間を入力するか、時間表示にポインターを合わせて左または右へドラッグします。モニターまたはタイムラインパネルで Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら現在の時間表示をクリックして、タイムコード表示とフレーム数表示を切り替えることができます。

表示エリアバー タイムラインパネル内でのシーケンスの表示可能部分と対応しています。表示エリアバーのサイズと位置を変更して、シーケンスの別の部分をすばやく表示することができます。表示エリアバーは、タイムラインルーラーの真上にあります。

ワークエリアバー シーケンスのプレビューまたは書き出しの範囲を指定します。ワークエリアバーは、タイムラインルーラーの下部にあります。

ズームコントロール タイムラインルーラーのスケールを変更して、表示エリアのフレーム数を増減します。ズームコントロールは、タイムラインパネルの左下にあります。

ソーストラックインジケーター ソースモニター内のクリップのビデオやオーディオトラックを表します。ソースクリップトラックをインサートまたは上書きするときに、対象のタイムライントラックのヘッダーに配置します。

タイムラインパネルでの時間インジケーターの配置

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- タイムラインルーラーで、時間インジケーター をドラッグするか、時間インジケーターを表示させたいポイントをクリックします。
- 現在の時間表示をドラッグします。
- 現在の時間表示をクリックして、有効な時間を入力し、Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押します。
- プログラムモニターのいずれかの再生コントロールを使用します。
- 左右の矢印キーを押して、時間インジケーター を目的の方向へ移動します。Shift キーを押しながら矢印キーを押すと、5 フレームずつ移動します。

タイムコードを使用した時間インジケーターの移動

❖ タイムコード値をクリックし、新しい時間を入力して、Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押します。Mac OS の場合、テンキーは使用しないでください。タイムコードを入力する際は、次のいずれかのショートカットを使用できます。

先頭のゼロを省略 0;0;12;3 と入力すると、00;00;12;03 と解釈されます。

セミコロン（NTSC）またはコロン（PAL）を省略 1213 と入力すると、NTSC プロジェクトでは 00;00;12;13、PAL プロジェクトでは 00:00:12:13 と解釈されます。

標準値の超過分の値を入力 30 fps タイムコードで、時間インジケーターが 00;00;12;23 のときに 10 フレーム先に進める場合は、フレーム番号を 00;00;12;33 に変更します。時間インジケーターが 00;00;13;03 に移動します。

プラス記号（+）またはマイナス記号（-）を指定 数字の前にプラス記号（+）またはマイナス記号（-）を指定すると、指定したフレーム数だけ時間インジケーターが先または前に移動します。例えば、+55 と指定すると、時間インジケーターが 55 フレーム先に進みます。

ピリオドを追加 数字の前にピリオドを追加すると、タイムコード値でなく正確なフレーム番号を指定できます。例えば、1213 と指定すると、時間インジケーターが NTSC プロジェクトでは 00;00;40;13、PAL プロジェクトでは 00:00:48:13 に移動します。

選択ツールの状態で、カーソルをタイムコード値に合わせて、左右にドラッグすることもできます。ドラッグする距離の長短で、タイムコード値を変更する速度を調節できます。

クリップの端およびマーカーへのスナップ

❖ タイムラインパネルで、Shift キーを押しながら時間インジケーターをドラッグします。

タイムラインパネル内のシーケンスのズームインまたはズームアウト

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- ズームインするには、ズームツール を選択して、シーケンスの拡大表示する部分を囲むようにドラッグします（範囲選択）。ズームアウトするには、ズームツール を選択して、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらタイムラインパネルの任意の場所をクリックします。
- ズームインするには、ズームスライダーを右にドラッグするか、ズームインボタン をクリックします。ズームアウトするには、ズームスライダーを左にドラッグするか、ズームアウトボタン をクリックします。
- ズームインするには、表示エリアバーの端をドラッグして両端を近づけます。ズームアウトするには、ドラッグして両端を離します。
- （欧米言語およびロシア語のキーボードのみ）ズームアウトしてシーケンス全体がタイムラインパネルに表示されるようにするには、バックスラッシュ（¥）キーを押します。キーを押す前の状態にズームインするには、もう一度キーを押します。

タイムラインパネルでのシーケンスのスクロール

❖ タイムラインパネルがアクティブな状態で、上矢印キーを押して左へ移動するか、下矢印キーを押して右へ移動します。シーケンスは、表示エリアにあるフレーム数だけ左または右にスクロールします。

トラックの操作

タイムラインパネルのビデオトラックおよびオーディオトラックでは、クリップの配置や編集、特殊効果（エフェクト）の追加を行います。必要に応じてトラックの追加や削除が行えるほか、名前の変更や処理対象のトラックの指定が行えます。

関連項目

280 ページの「基本エフェクト」

トラックの追加

新しいビデオトラックは既存のビデオトラックの上に表示され、新しいオーディオトラックは既存のオーディオトラックの下に表示されます。トラックを削除すると、トラック内のすべてのクリップが削除されますが、プロジェクトパネルに表示されているソースクリップのリストから、削除したトラックのクリップが削除されることはありません。

注意：追加できるトラックの数に制限はありません。システムのリソースによってだけ制限されます。

1 タイムラインパネルをアクティブにして、シーケンス／トラックの追加を選択します。

2 トラックの追加ダイアログボックスで、次のいずれかの操作を行います。

- トラックを追加するには、ビデオ、オーディオ、オーディオサブミックスの各トラックの「追加」フィールドに追加するトラック数を入力するか、ホットテキストをドラッグします。
- 追加するトラックの場所を指定するには、追加するトラックの種類に応じて、配置メニューからオプションを選択します。
- 追加するオーディオトラックまたはサブミックストラックの種類を指定するには、オーディオまたはオーディオサブミックスの各トラックの種類メニューからオプションを選択します（オーディオチャンネルの種類について詳しくは、219 ページの「シーケンス内のオーディオトラック」を参照してください）。

3 「OK」をクリックします。

注意：オーディオトラックには、チャンネルの種類（モノラル、ステレオ、5.1）が同じオーディオクリップだけを入れることができます。オーディオクリップの種類が不明な場合は、プロジェクトパネルでクリップを選択して、プレビューエリアでクリップの情報を確認します。

クリップをシーケンスに追加するときは、トラックも同時に追加できます。178 ページの「クリップ追加時のトラックの追加」を参照してください。

トラックの削除

ビデオとオーディオのいずれの場合も、複数のトラックを同時に削除できます。

1 タイムラインパネルをアクティブにして、シーケンス／トラックの削除を選択します。

2 トラックの削除ダイアログボックスで、削除するトラックの種類のチェックボックスをオンにします。

3 オンにした各項目で、削除するトラックをメニューで指定します。

トラック名の変更

1 変更するトラック名を右クリック（Windows）、または Ctrl キーを押しながらクリック（Mac OS）して、「名前の変更」を選択します。

2 トラックの新しい名前を入力して、Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押します。

同期ロックで変更するトラックの指定

編集するトラックで「同期ロック」を有効化すると、インサート、リップル削除またはリップルトリミング操作を実行する場合に対象となるトラックを指定できます。操作の対象であるクリップが含まれたトラックは、同期ロックの状態に関係なく常に移動しますが、その他のトラックは同期ロックが有効な場合のみクリップを移動します。例えば、インサート編集では、Video 1 と Audio 1 での編集ポイントの右にあるすべてのクリップを右に移動して、Audio 2 のすべてのクリップを配置する場合は、Video 1 と Audio 1 の同期ロックを有効化します。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 選択したトラックの同期ロックを有効化するには、編集の対象になるビデオとオーディオの各トラックの先頭で同期ロックを切り替えボックスをクリックします。
- ビデオまたはオーディオのすべてのトラックの同期ロックを有効化するには、ビデオまたはオーディオのトラックの先頭で Shift キーを押しながら同期ロックを切り替えボックスをクリックします。

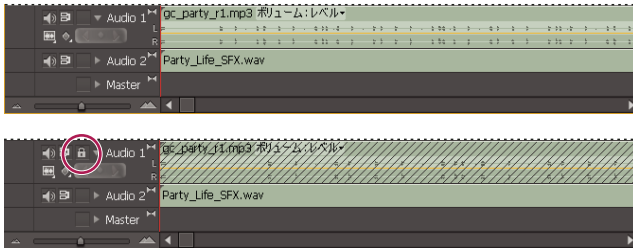
同期ロックアイコン がボックスに表示され、対象のトラックの同期ロックが有効になります。

注意：1 つまたは複数のトラックの同期ロックを無効化するには、ビデオまたはオーディオのすべてのトラックでもう一度、同期ロックを切り替えボックスをクリックするか、Shift キーを押しながらクリックします。これで、同期ロックアイコンが表示されなくなります。

トラックのロックによる変更の防止

トラック全体をロックすれば、シーケンスのほかの部分を操作しているときに、そのトラック上のクリップを誤って操作してしまうことを防止できます。タイムラインパネルでは、ロックされたトラックには斜線が表示されます。ロックされたトラック内のクリップはどのような方法でも変更できませんが、プレビューや書き出し時にはシーケンスに含まれます。ビデオトラックとそれに対応するオーディオトラックの両方をロックするには、各トラックを個別にロックします。ターゲットトラックをロックすると、そのトラックはターゲットではなくなります。トラックのロックを解除して、トラックを再びターゲットトラックに指定するまで、そのトラックにソースクリップを追加することはできません。

トラックをロックすることで、インサート編集時にトラック内のクリップが移動されないようにすることができます。

❖ トラックのロック切り替えボックスをクリックすると、トラック名の横にロックアイコン が表示されます。

ロック解除されているトラック（上）と、ロックされているトラック（下）

シーケンス内のトラックの除外

任意のトラックに含まれているビデオまたはオーディオクリップをプレビューと書き出しから除外することができます。除外したビデオトラック内のクリップは、プログラムモニターと出力ファイルにブラックビデオとして表示されます。また、除外したオーディオトラック内のクリップも、オーディオミキサー、スピーカーまたは出力ファイルに出力されません。

注意：目の形のアイコン付きのトラックを除外しても、出力から除外されません。除外したトラックに、除外しなかったトラックのクリップの前または後ろで実行されるクリップが含まれている場合、除外しなかったトラックの最後のクリップの前または後ろにブラックビデオが表示されます。出力ファイルからこの最後のブラックビデオをトリミングするには、書き出し設定ダイアログボックスで必要に応じてインポイントとアウトポイントを設定します。

❖ トラックの左端にある目の形をしたアイコン （ビデオの場合）またはスピーカアイコン （オーディオの場合）をクリックして非表示にします（これらのアイコンは、切り替えスイッチとして機能します。アイコンを再び表示してトラックをシーケンスに含めるには、アイコンのボックスをもう一度クリックします）。

注意：すべてのビデオまたはオーディオトラックを除外するには、Shift キーを押しながら目の形のアイコン （ビデオの場合）またはスピーカアイコン （オーディオの場合）をクリックします。これにより、すべてのビデオトラックまたはオーディオトラックが除外されます（これらのアイコンは、切り替えスイッチとして機能します。すべてのアイコンを再び表示してトラックをシーケンスに含めるには、アイコンのボックスを Shift キーを押しながらもう一度クリックします）。

トラック表示の設定

さまざまな方法でタイムラインパネル内のトラックをカスタマイズできます。トラックを展開したり閉じたりすると、トラックコントロールの表示と非表示を切り替えることができます。複数の表示オプションの中から必要なものを選択すると、ビデオクリップまたはオーディオクリップの表示形式を管理できます。さらに、ヘッダー領域のサイズを変更するか、ビデオトラックとオーディオトラックの境界を移動すると、一方のトラックの表示領域を拡大できます。

トラックの展開およびサイズ変更

トラックを展開すると、トラックコントロールを表示できます。また、トラックの高さを高くして、アイコンやキーフレームを見やすくしたり、ビデオトラックのサムネールやオーディオトラックの波形を大きいサイズで表示することができます。

1 トラックを展開したり閉じたりするには、トラック名の左側にある三角形をクリックします。

2 トラックのサイズを変更するには、トラックヘッダー領域で、2 つのトラックの間にマウスカーソルを移動し、カーソルが高さ調整アイコン に変わったら、上または下にドラッグして、下のトラック（ビデオトラックの場合）または上のトラック（オーディオトラックの場合）の高さを変更します。

展開していないトラックは、常に同じ高さで表示され、高さを変更することはできません。

オーディオトラックを展開して、そのトラック内の個別のクリップやオーディオトラック全体にオーディオフェードラインを使用することができます。

ビデオトラックの表示形式の設定

1 トラック名の左側の三角形をクリックして、トラックを展開します。

2 トラックの左下隅にある表示形式を設定ボタン をクリックして、メニューからオプションを選択します。

最初だけに表示 展開したトラックに含まれているクリップの最初だけにサムネール画像を表示します。

全体表示 展開したトラックに含まれているクリップのデュレーション全体にサムネール画像を表示します。サムネールフレームの数は、タイムラインルーラーに表示されている時間単位に対応します。

名前だけを表示 展開したトラックにサムネール画像を表示せずに、クリップの名前だけを表示します。

最初と最後に表示 展開したトラックに含まれているクリップの最初と最後にサムネール画像を表示します。

ビデオトラックの初期設定のキーフレーム表示の設定

新しいビデオトラックを作成するときに、初期設定ですべてのキーフレームを表示する、すべてのキーフレームを非表示にする、または不透明度ハンドルを表示するように設定することができます。

1 編集／環境設定／一般（Windows）または Premiere Pro ／環境設定／一般（Mac OS）を選択します。

2 新しいタイムラインビデオトラックポップアップメニューで、各オプションを選択します。

3 「OK」をクリックします。

オーディオトラックの初期設定のキーフレーム表示の設定

新しいオーディオトラックを作成するときに、初期設定ですべてのキーフレームを非表示にする、またはクリップキーフレーム、クリップボリューム、トラックキーフレーム、トラックボリュームを表示するように設定することができます。

1 編集／環境設定／一般（Windows）または Premiere Pro ／環境設定／一般（Mac OS）を選択します。

2 新しいタイムラインオーディオトラックポップアップメニューで、各オプションを選択します。

3 「OK」をクリックします。

オーディオトラックの表示形式の設定

1 トラック名の左側の三角形をクリックして、トラックを展開します。

2 表示形式を設定ボタン をクリックして、メニューから次のいずれかのオプションを選択します。

波形を表示 クリップのオーディオ波形が表示されます。

名前だけを表示 波形を表示せずに、オーディオクリップの名前を表示します。

注意：ビデオトラックとオーディオトラックでのキーフレームの表示方法と調整方法について詳しくは、416 ページの「キーフレームとグラフの表示」を参照してください。

トラックヘッダー領域のサイズ変更

❖ トラックヘッダー（トラック名が表示されている部分）の右端にマウスカーソルを移動して、カーソルがサイズ変更ツール に変わったら、右側へドラッグします。

トラックヘッダーの上部に表示されているアイコンが隠れずに表示される幅が最小幅になります。最大幅は、最小幅の約 2 倍です。

ビデオトラックとオーディオトラックの表示領域の調整

1 左側のトラックヘッダー領域または右側のスクロールバーが表示されている部分のビデオ 1 トラックとオーディオ 1 トラックの間にポインターを移動します。

2 ポインターが高さ調整アイコン に変わったら、上または下にドラッグします。

シーケンスの作成

通常は、編集する主なアセット（クリップ）の特性と一致するシーケンスを作成することがほとんどでしょう。アセットをプロジェクトパネルの一番下にある新規項目 ボタンにドラッグすることで、アセットの特性と一致したシーケンスを作成できます。

シーケンスプリセットを使用してシーケンスを作成することもできます。Premiere Pro に含まれているシーケンスプリセットには、一般的な種類のアセットに適した設定が含まれています。例えば、フッテージのほとんどが DV 形式である場合は、DV のシーケンスプリセットを使用します。

Web ビデオのストリーミングなど、出力に低めの画質を設定する予定がある場合は、シーケンス設定を変更せずに、書き出しの設定を変更します。

アセットのパラメーターの確認方法について詳しくは、148 ページの「シーケンスのプリセットの選択」を参照してください。

アセットのすべてのパラメーターが、いずれかのプリセットのすべての設定に一致しない場合は、次の手順に従います。新規シーケンスダイアログボックスの「シーケンスプリセット」タブで、

- 編集するアセットのパラメーターとほとんどの設定が一致するプリセットを選択して、「一般」タブ（Adobe Premiere Pro CS5.5 では「設定」タブ）を選択し、アセットのパラメーターと完全に一致するようにカスタマイズします。
- プリセットを選択せずに、新規プリセットダイアログボックスの「一般」タブを選択します。編集モードメニュー（Adobe Premiere Pro CS5.5 では「カスタム」）から「デスクトップ」を選択して、アセットのパラメーターに一致するように「一般」タブの設定をカスタマイズします。

コンピューターに Premiere Pro と互換性のあるキャプチャカードが搭載されている場合は、カード用に最適化されたプリセットが「使用可能なプリセット」リストに表示されることがあります。

シーケンス設定は、シーケンスを作成するときに正しく指定してください。シーケンスを作成すると、タイムベースの設定など、いくつかのシーケンス設定はロックされます。これは、後でシーケンス設定を変更した場合に矛盾が発生しないようにするためです。

1 次のいずれかの操作を行います。

- ファイル／新規／シーケンスを選択します。
- プロジェクトパネルで、新規項目 をクリックし、「シーケンス」を選択します。

2 「シーケンスプリセット」タブで、使用可能なプリセットリストからプリセットを選択します。

3 シーケンスの名前を入力して、「OK」をクリックします。

Premiere Pro CS5.5 では、選択したクリップから次のいずれかの方法を使用して新しいシーケンスを作成できます。

- クリップを新規項目ボタンにドラッグ&ドロップする。
- ファイル／新規／クリップに最適な新規シーケンスを選択する。

注意：統合クリップを使用してクリップからクリップに最適な新規シーケンスを作成する場合（Adobe Premiere Pro CS5.5)、メディア形式によっては空のステレオオーディオトラックが存在する可能性があります。このような空のステレオオーディオトラックは、必要に応じて削除することができます。

関連項目

148 ページの「シーケンスのプリセットの選択」

シーケンスのプリセットおよび設定

シーケンスの設定はすべてシーケンス全体に適用され、そのほとんどはシーケンスの作成後に変更できません。

シーケンスを作成する場合は、標準のシーケンスプリセットから選択することができます。または、一連の設定を変更してカスタムシーケンス設定プリセットとして保存することもできます。シーケンスのほとんどのパラメーターを調整してシーケンス設定を大幅に変更する場合は、新規シーケンスを開始して、その設定をカスタマイズします。

シーケンスの作業を開始した後では、ごく一部の設定しか変更できませんが、シーケンス設定の内容を確認することはできます。変更可能な設定を確認するには、シーケンス／シーケンス設定を選択します。

シーケンスを作成すると、新規シーケンスダイアログボックスが開きます。新規シーケンスダイアログボックスには、「シーケンスプリセット」、「一般」および「トラック」の 3 つのタブがあり、それぞれいくつかの設定があります。

関連項目

150 ページの「シーケンスプレビュー解像度設定の変更」

シーケンスのプリセットオプション

使用可能なプリセットは、シーケンス設定のグループです。Premiere Pro には、複数のカテゴリのシーケンス設定プリセットが用意されています。これには、AVC-Intra、AVCHD、Digital SLR、DV-24p、DV-NTSC（北米の標準規格）、DV-PAL（欧州の標準規格）、DVCPRO50、DVCPROHD、HDV、Mobile & Devices、XDCAM EX、XDCAM HD422 および XDCAM HD があります。これらのプリセットには、一般的な種類のシーケンスに適した設定が含まれています。Panasonic P2 ビデオカメラで撮影した AVC-Intra または DVCPRO 素材を編集するには、AVC-Intra、DVCPRO50 および DVCPROHD シーケンス設定プリセットを使用します。Panasonic P2 形式で記録された DV 素材の場合は、フッテージのテレビ方式に応じて DV-NTSC または DV-PAL 用のプリセットを使用します。

国際的なテレビの標準規格について詳しくは、lynda.com Web サイト上のビデオチュートリアル「Digital Video Principals - Video standards」を参照してください。

注意：Premiere Pro の体験版からは、多数のシーケンスプリセットが除外されています。41 ページの「Premiere Pro 体験版」を参照してください。

一般設定（CS5）- 設定（CS5.5）

新規シーケンスダイアログボックスの「一般」タブにある設定は、シーケンスの基本特性を制御します。Premiere Pro CS5.5 では、このタブの名前は「設定」です。

プロジェクトの予期される出力形式の仕様に適合するように指定します。例えば、DV NTSC で出力する場合は、「DV NTSC」編集モードを使用します。これらの設定をむやみに変更すると、最終出力の品質が損なわれることがあります。

編集モード 以下の項目を決定します。

- プレビューファイルや再生に使用されるビデオ形式
- 利用可能なタイムベース
- ビデオ設定パネルに表示される圧縮方式
- 利用可能な表示形式

対象形式、プレビュー表示またはキャプチャカードの仕様に最も適する編集モードオプションを選択します。

この編集モードは、最終的なムービーの形式を決定するものではありません。出力設定は、書き出しを行うときに指定します。

Premiere Pro CS5 のデスクトップ編集モードでは、その他のすべてのシーケンス設定をカスタマイズできます。Premiere Pro CS5.5 では、この編集モードの名前は「カスタム」です。

DV のビデオとオーディオでは、いずれかの DV 編集モードを選択すると自動的に指定される標準設定が使用されます。DV 編集モードを使用する場合は、タイムベース、フレームサイズ、ピクセル縦横比、フィールドおよびサンプルレートの設定を変更しないでください。

注意：（Windows のみ）非圧縮 UYVY 422 8 bit コーデックまたは V210 10 bit YUV コーデックを使用するには、「編集モード」に「デスクトップ」を選択します。

タイムベース 各編集操作の時間位置を計算するために使用する時間の刻み方を指定します。一般に、モーションピクチャフィルムの場合は 24、PAL（ヨーロッパでの標準規格）および SECAM ビデオの編集の場合は 25、NTSC（北アメリカおよび日本での標準規格）ビデオの編集の場合は 29.97 を選択します。シーケンスから再生したり書き出したりするビデオのフレームレートは、タイムベースと同じであるとは限りませんが、タイムベースとフレームレートが同じ値になることはよくあります。タイムベースに表示されるオプションは、選択する編集モードによって異なります。

再生設定 再生設定については、210 ページの「ビデオカメラまたはビデオデッキを介したテレビモニターのプレビュー」を参照してください。

フレームサイズ シーケンスを再生するときのフレームのサイズをピクセル単位で指定します。多くの場合、プロジェクトのフレームサイズはソースファイルのフレームサイズと一致しています。再生速度に問題がある場合でも、フレームサイズは変更しないでください。このような場合は、プロジェクトパネルのメニューから別の画質設定を選択します。または、書き出し設定を変更して最終出力のフレームサイズを調整します。

ピクセル縦横比 個々のピクセルの縦横比を設定します。アナログビデオ、スキャンされたイメージまたはコンピューターグラフィックスの場合は、正方形ピクセルを選択します。それ以外の場合は、ソースで使用されている形式を選択します。ビデオと異なるピクセル縦横比を使用すると、ビデオのレンダリング時に映像が変形することがあります。

フィールド フィールドオーダー（各フレームのうち、最初に描画するフィールド）を指定します。プログレッシブスキャンビデオを扱う場合は、「なし」を選択します。多くのキャプチャカードでは、ソースフッテージがプログレッシブスキャンで撮影されたどうかを考慮せず、フィールドがキャプチャされます（310 ページの「インターレースビデオ、ノンインターレースビデオ、およびプログレッシブスキャン」を参照）。

時間表示形式（ビデオ）Premiere Pro では、いくつかの形式でタイムコードを表示できます。フィルムからキャプチャしたフッテージを編集している場合に、プロジェクトのタイムコードをフィルム形式で表示できます。アニメーションプログラムからアセットを読み込んだ場合は、タイムコードをシンプルなフレーム番号で表示することもできます。時間表示形式オプションを変更しても、タイムコードの表示方法が変更されるだけで、クリップまたはシーケンスのフレームレートは変更されません。時間表示オプションは、ビデオおよびモーションピクチャフィルムの規格と対応させます。フレームタイムコードおよびフィート + フレームタイムコードの場合は、別の編集システムの時間測定方法と一致するように開始フレーム番号を変更することができます。

「時間表示形式」フィールドに表示されるオプションは、選択した編集モードオプションによって異なります。以下の表示形式オプションから選択します。表示されるオプションは、選択した編集モードによって異なります。

- **30 fps ドロップフレームタイムコード** 時間を時、分、秒およびフレームで表示します。各単位はセミコロンで区切られます。ドロップフレームタイムコードでは毎秒 30 フレーム（fps）のレートを想定していますが、いくつかのフレームをスキップするよう設計時に設定されています。ドロップフレームタイムコードが 29.97 fps である NTSC の実際のフレームレートに合わせるために、10 分ごとを除く毎分ごとに 2 つのフレーム番号がスキップまたはドロップされます。ドロップフレームタイムコードを使用すると、実際のビデオフレームではなく、タイムコード値がドロップされます。ドロップフレームタイムコードは、NTSC ビデオテープへの出力に使用します。

- **30 fps ノンドロップフレームタイムコード** 時間を時、分、秒およびフレームで表示します。各単位はコロンで区切られます。このノンドロップフレームタイムコードでは 30 fps を想定していますが、フレーム番号はドロップされません。このオプションは、Web または CD-ROM 経由でコンピューターのモニターに出力する場合に使用します。

- **24 fps タイムコード** 時間を時、分、秒およびフレームで表示します。各単位はコロンで区切られます。このオプションは 24p フッテージに使用し、フィルムや DVD での配布に使用する 24 fps 形式に出力します。

- **25 fps タイムコード** 時間を時、分、秒およびフレームで表示します。各単位はコロンで区切られます。このオプションは、PAL ビデオテープへの出力に使用します。

- **フィート + フレーム（16 mm）**時間をフィートとフレームで表示します。想定されるフレームレートは 16 mm フィルム用の 40 フレーム / フィートです。このオプションは、16 mm フィルムに使用します。
- **フィート + フレーム（35 mm）**時間をフィートとフレームで表示します。想定されるフレームレートは 35 mm フィルム用の 16 フレーム / フィートです。このオプションは、35 mm フィルムに使用します。
- **フレーム** 時間をフレームカウントだけで表します。時間と空白の長さのいずれにも測定値を割り当てません。このオプションは、アニメーションや DPX フィルムエディターで生成されるような連続した静止画の出力に使用します。

注意：NTSC ビデオのフッテージを編集する場合は、30 fps ドロップフレームタイムコードを使用してください。この形式は NTSC ビデオフッテージに継承されるタイムコードベースに準拠しており、デュレーションがより正確に表示されます。

サンプルレート（オーディオ）一般に、サンプルレートを高くすると、シーケンスで再生するオーディオ品質は高くなりますが、ディスク消費量が多くなり、また処理に時間がかかります。リサンプリングを行ったり、オリジナルのオーディオとは別のレートを設定した場合も処理時間が長くなり、品質に影響します。できる限り高音質のサンプルレートでオーディオを録音し、録音時のサンプルレートでオーディオをキャプチャしてください。

表示形式（オーディオ）オーディオの時間表示の単位（オーディオサンプルまたはミリ秒）を指定します。指定した表示形式は、ソースモニターまたはプログラムモニターのメニューで「オーディオユニット時間で表示」を選択した場合に適用されます（初期設定では、時間はフレーム単位で表示されますが、オーディオの編集時には、オーディオユニットを使用してサンプルレベルの精度で表示することができます）。

「ビデオプレビュー」設定「ビデオプレビュー」設定は、Premiere Pro がプレビューファイル、およびクリップやシーケンスの再生で使用するファイル形式、圧縮方式および色深度を決定します。

これらの様々なオプションのうち、プレビューのフレームサイズを小さくすることができるオプションがあります。フレームサイズを小さくすることで、HD や RED などのフレームサイズの大きい形式をすばやく簡単に再生できるようになります。

- **プレビューファイル形式** レンダリング時間とファイルサイズをシステムの許容範囲内に収めた上で、最高の品質でプレビュー可能なファイル形式を選択します。編集モードによっては、選択できるファイル形式が 1 つだけの場合があります。
- **コーデック** シーケンスのプレビューファイルを作成するときに使用するコーデックを指定します。

（Windows のみ）非圧縮 UYVY 422 8 bit コーデックと V210 10 bit YUV コーデックは、それぞれ SD-SDI ビデオと HD-SDI ビデオの仕様と一致します。これらのいずれかの形式でモニターまたは出力する場合は、いずれかを選択します。このいずれかの形式にアクセスするには、先に編集モードとして「デスクトップ」を選択してください。

注意：エフェクトを適用したりフレームや時間特性を変更したりしなかった場合、Premiere Pro は再生にクリップの元のコーデックを使用します。各フレームの再計算が必要な変更を行った場合、Premiere Pro はここで選択したコーデックを適用します。

- **幅** ビデオプレビューのフレームの幅を指定します。この値は、元のメディアのピクセル縦横比によって制約されます。
- **高さ** ビデオプレビューのフレームの高さを指定します。この値は、元のメディアのピクセル縦横比によって制約されます。
- **リセット** 既存のプレビュー設定を消去します。その後のすべてのプレビューはフルサイズになります。
- **最大ビット数** 色深度を 32 bpc まで最大化し、シーケンスで再生されたビデオを含めます。選択した圧縮形式が 1 種類の bit 数しかサポートしていない場合、このオプションは通常使用できません。8 bpc カラーで再生するシーケンス（Web ページや一部のプレゼンテーションソフトウェアでデスクトップ編集モードを使用している場合など）用に 8 bit（256 色）パレットを指定することもできます。プロジェクトに、Adobe Photoshop などのプログラムによって生成された高い bit 数のアセットが含まれる場合、「最大ビット数」を選択します。Premiere Pro は、エフェクトの処理やプレビューファイルの生成を行うときにこれらのアセットのすべての色情報を使用するようになります。
- **最高レンダリング品質** 大きな形式から小さな形式、つまり高精細形式から標準画質に変換しても、細部のシャープさが維持されます。「最高レンダリング品質」を指定すると、レンダリングされたクリップやシーケンスのモーションの品質が最高品質になります。このオプションを選択すると動きのあるアセットがよりシャープにレンダリングされます。

「最高レンダリング品質」では、初期設定の標準品質よりレンダリングに時間がかかり、RAM の使用量も増加します。十分な RAM が搭載されたシステムでのみ、このオプションを選択してください。システム要件を最低限満たす程度の RAM を搭載しているシステムでは、「最高レンダリング品質」オプションの使用はお勧めしません。

「最高レンダリング品質」を指定すると、シャープネスが増すことで、高圧縮の画像形式や圧縮ファイルの画質が悪くなることがあります。

注意：「最高レンダリング品質」オプションを使用して最高の結果を得るには、環境設定のレンダリングの最適化メニューから「メモリ」を選択します。詳しくは、50 ページの「メモリの空き容量に合わせたレンダリングの最適化」を参照してください。

プリセットの保存 設定を保存ダイアログボックスが開き、名前と説明を指定してシーケンス設定を保存できます。

ほかのプロジェクトで使用する予定がない場合でも、シーケンス設定を保存し、名前を付けておきます。設定を保存すると、設定のバックアップコピーが作成されます。このコピーは、現在のシーケンス設定を誤って変更したときに設定を元に戻すために使用できます。

トラック設定

作成する新規シーケンスのビデオトラックの数と、オーディオトラックの数および種類を制御します。

マスター 新しいシーケンスのマスタートラックの初期設定のチャンネルタイプをモノラル、ステレオ、5.1 サラウンドまたは 16 チャンネルに設定します。

注意：変更不可能になっているシーケンス設定を変更する必要がある場合は、必要とする設定でシーケンスを作成して、次に現在のシーケンスの内容をこのシーケンスに移動することで変更できます。

シーケンスのプリセットの選択

アセットの特性に合わせてシーケンスを作成するには、プロジェクトパネル内のアセットをプロジェクトパネルの一番下にある新規項目 ボタンにドラッグします。こうすることで、シーケンス設定の誤入力や、間違ったシーケンスプリセットの選択によって生じる多くのミスを防ぐことができます。

様々な種類、形式およびパラメーターのアセットをシーケンスに含めることができますが、シーケンスの設定が、シーケンスで使用されている大半のアセットのパラメーターと一致する場合に Premiere Pro のパフォーマンスが最高になります。パフォーマンスを最適化して、レンダリング時間を短縮するには、シーケンスを作成する前に、編集する主なアセットの次のパラメーターを確認します。アセットのパラメーターを確認した後に、一致する設定でシーケンスを作成します。テープベースのデバイスからアセットをキャプチャする前にも、これらのパラメーター確認して、適切なキャプチャ設定を選択してください。

- 録画形式（DV、DVCPRO HD など）
- ファイル形式（AVI、MOV、VOB など）
- フレーム縦横比（16:9、4:3 など）
- ピクセル縦横比（1.0、0.9091 など）
- フレームレート（29.97 fps、23.976 fps など）
- タイムベース（29.97 fps、23.976 fps など）
- フィールド（プログレッシブ、インターレースなど）
- オーディオサンプルレート（32 Hz、48 Hz など）
- ビデオコーデック
- オーディオコーデック

プロパティパネルを使用して、このようなアセットのパラメーターの多くを検出できます。112 ページの「クリップのプロパティの表示」を参照してください。フリーウェアの MediaInfo や GSpot Codec Information Appliance など、サードパーティのアプリケーションを使用することもできます。また、Apple QuickTime Player でウィンドウ／ムービーインスペクタを表示を選択して、ファイルを生成するのに使用したコーデックを確認することもできます。

アセットでは、Premiere Pro がネイティブサポートしていないコーデックを使用することができます。通常は、関連するコーデックをインストールすると、これらのアセットを編集できます。ただし、コンピューターシステムに深刻な問題を引き起こす可能性のある未テストのコーデックをインストールしないように注意してください。

関連項目

112 ページの「クリップのプロパティの表示」

ファイル形式およびコーデックのトラブルシューティング

79 ページの「キャプチャ形式の設定、環境設定およびトラック」

57 ページの「読み込みでサポートされているファイル形式」

カスタムシーケンスプリセットの作成

ほとんどのシーケンス設定の場合、設定をカスタマイズするには、新規シーケンスを開始し、既存のプリセットを選択してから、それぞれの設定を変更する必要があります。

編集モードによっては、可能なすべてのフレームレートがサポートされていない場合があります。カスタムプリセットを、例えば 15 fps のフレームレートで作成するには、編集モードとしてデスクトップ（Premiere Pro CS5.5 ではカスタム）を選択します。次に、タイムベースメニューから 15.00 フレーム / 秒を選択します。

1 ファイル／新規／シーケンスを選択するか、プロジェクトパネルで新規項目ボタン をクリックして「シーケンス」を選択します。

2 新規シーケンスダイアログボックスの「シーケンスプリセット」タブで、ビデオフッテージまたはキャプチャカードの仕様に最も適したプリセットを選択します。

3 プロジェクトに合わせて、「一般」または「トラック」タブの設定を変更します。

4「プリセットの保存」をクリックします。

5 プリセットの名前を入力し、必要に応じて説明を入力します。「OK」をクリックします。

シーケンス設定の変更

既存のシーケンスの一部の設定は変更できます。ただし、選択した編集モードによっては、変更できないものもあります。

1 次のいずれかの操作を行います。

- シーケンス／シーケンス設定を選択します。
- プロジェクトパネルで、シーケンスを右クリックし、「シーケンス設定」を選択します。

2「一般」タブで目的の設定を選択します。詳しくは、145 ページの「シーケンスのプリセットおよび設定」を参照してください。

関連項目

145 ページの「シーケンスのプリセットおよび設定」

シーケンスプレビュー解像度設定の変更

シーケンス設定ダイアログボックスで、ビデオプレビュー形式と解像度を選択できます。フルサイズのフレームで再生できないプレビューをリアルタイムで再生する場合は、シーケンスのフレームサイズよりも低い解像度を選択します。編集中、Premiere Pro はすべてのプレビューを指定したプレビューサイズでレンダリングし、シーケンスのフレームサイズに合わせて拡大または縮小します。

1 プレビュー設定を変更するシーケンスを選択し、シーケンス／シーケンス設定を選択します。

2 シーケンス設定ダイアログボックスのビデオプレビューセグメントで、フレームの幅と高さの値を調整します。

3 （オプション）フレームサイズを、シーケンスプリセットの元のフレームサイズに戻すには、「リセット」ボタンをクリックします。

注意：シーケンスプリセットによっては、選択可能なファイル形式とコーデックが 1 つだけのものもあります。

ワイドスクリーンシーケンスの作成

DV、HDV または HD 形式のワイドスクリーンフッテージを編集できます。ワイドスクリーンのアセットを正しく表示および再生するには、ワイドスクリーンのアセットに合うようにシーケンス設定を行う必要があります。

1 ファイル／新規／シーケンスを選択します。

2 フッテージに適したプリセットを選択します。次のいずれかの操作を行います。

- DV フッテージの場合は、名前に「ワイドスクリーン」と示されている、いずれかの DV-NTSC または DV-PAL プリセットを選択します。これらのプリセットは、水平ピクセルを使用します（NTSC の場合はピクセル縦横比 1.2、PAL の場合は 1.422 です）。
- HDV プロジェクトの場合、HD アナモルフィック 1080（ピクセル縦横比 1.333）または正方形ピクセル（ピクセル縦横比 1.0）を使用して HDV プリセットを選択します。
- HD プロジェクトの場合は、HD キャプチャカードとともに提供されるプリセットを選択します。

3 「シーケンス名」フィールドに名前を入力し、「OK」をクリックします。

関連項目

149 ページの「シーケンス設定の変更」

HDV シーケンスまたは HD シーケンスの作成

720p、1080p または 1080i の HDV フッテージまたは HD フッテージを編集できます。これらの形式で新規シーケンスを作成する場合、ソースフッテージの仕様に適合するプリセットを選択または作成してください。

に付属の DVCPROHD プリセットは、Panasonic P2 ビデオカメラで MXF ファイルに記録した素材を編集するためのプリセットです。Premiere Pro には、AVCHD、XDCAM HD および XDCAM EX 用のプリセットも含まれています。追加の HD シーケンスプリセットは、Premiere Pro をサポートする HD キャプチャカードを取り付けると、Premiere Pro にインストールされます。

HDV フッテージの場合は、フッテージの設定に適合する設定を持つカスタムプリセットを作成し、保存します。カスタムシーケンスプリセットの作成について詳しくは、149 ページの「カスタムシーケンスプリセットの作成」を参照してください。

フッテージをシーケンスに配置した際にレンダリングさせておくと、パフォーマンスが向上する場合があります。

1 ファイル／新規／シーケンスを選択します。

25 fps で撮影した DVCPROHD 720p フッテージ（PAL バージョンの Panasonic HVX200 カメラで撮影した 25pN ネイティブモードフッテージなど）を編集するには、「DVCPROHD 720p 50p」プリセットを選択します。次に、「一般」タブを選択します。次に、タイムベースポップアップメニューから「25.00 fps/ 秒」を選択します。

「シーケンスプリセット」タブが選択された状態で、新規シーケンスダイアログボックスが表示されます。

2 フッテージに適したプリセットを選択します。

3 （オプション）マスターオーディオトラックのチャンネル数を設定するには、「トラック」タブを選択します。オーディオペインのマスターメニューで、次のいずれかを選択します。

モノラル 1 つのモノラルチャンネルに出力します。

ステレオ ステレオパンが適用された 2 つのモノラルチャンネルに出力します。

5.1 左前方、右前方、左後方、右後方パンにそれぞれ対応する 4 つのモノラルチャンネルに出力します。

4 プロジェクトファイルの名前と保存場所を入力し、「OK」をクリックします。

注意：Windows の場合、未圧縮の 10 bit または 8 bit のフッテージのプレビュー用に、プロジェクト設定のカスタムプリセットを作成することができます。詳しくは、Premiere Pro ヘルプの 151 ページの「未圧縮ビデオ再生でのシーケンスの作成（Windows のみ）」を参照してください。

関連項目

149 ページの「シーケンス設定の変更」

64 ページの「非テープ方式の形式のアセットの読み込み」

438 ページの「Panasonic P2 形式への書き出し」

未圧縮ビデオ再生でのシーケンスの作成（Windows のみ）

SDI カードまたは外部モニターに接続されているデバイス上のシーケンスを最高の品質でプレビューするには、プレビューファイルにいずれかの未圧縮形式を使用します。非圧縮 8 bit（4:2:2 YUV）は SD 出力用のプロジェクトに特に適していて、非圧縮 10 bit（4:2:2 YUV）は HD 用のプロジェクトに適しています。また、非圧縮 10 bit（4:2:2 YUV）と高ビット数カラーレンダリングの場合、Premiere Pro は 10 bit アセット内の色情報を使用し、シーケンス内のほかのアセットをアップサンプリングして 10 bit プレビューファイルを生成します。サポートされている SD-SDI または HD-SDI カードがインストールされているシステムでこれらのプレビューファイル形式を使用した場合、最高のプレビューパフォーマンスを実現できます。

どちらの非圧縮形式も 4:2:2 YUV でビデオファイルをサブサンプリングしますが、プレビューファイルで利用可能なほかのファイル形式とは異なり、ビデオデータに圧縮を行いません。この 2 番目の圧縮層を追加しないため、これらの形式は「非圧縮」といわれ、圧縮形式よりも大幅に高い色深度が維持されます。ただし、非圧縮プレビューファイルのサイズは、圧縮プレビューファイルよりも大きくなります。

1 ファイル／新規／シーケンスを選択します。

2 新規シーケンスダイアログボックスで、「一般」タブをクリックします。

3 編集モードメニューから、「デスクトップ」を選択します。

4 タイムベースメニューで、24、25、29.97 フレーム / 秒などの目的のフレームレートを選択します。

5 「ビデオ」セクションで、目的の「フレームサイズ」、「ピクセル縦横比」、「フィールド」および「表示形式」の各設定を選択します。例えば、「1920 x 1080」、「正方形ピクセル（1.0）」、「なし」、「30 fps ドロップフレームタイムコード」を選択します。

6 「オーディオ」セクションで、目的の「サンプルレート」および「表示形式」の各設定を選択します。

7 「ビデオプレビュー」セクションで、システムに対応するプレビューファイルの形式とコーデックのセットを 1 つ選択します。

- Windows の場合は、プレビューファイル形式に「Microsoft AVI」を選択し、コーデックには「なし」（または「非圧縮 UYVY 422 8 ビット」）を選択します。
- Mac OS の場合は、プレビューファイル形式に「QuickTime」を選択し、コーデックには「なし」（または「非圧縮 YUV 10 ビット 4:2:2」または「非圧縮 YUV 8 ビット 4:2:2」）を選択します。

オプションで装備しているハードウェアキャプチャカードまたは再生カードによっては、異なるファイル形式およびコーデックが表示される場合があります。

8 （オプション）システムが 10 ビット以上の形式をサポートしている場合は、「最大ビット数」チェックボックスをオンにします。

9 （オプション）非圧縮再生をもう一度使用する場合は、「プリセットの保存」をクリックして、プリセットの名前と説明を入力し、「OK」をクリックします。

10 シーケンスの名前を入力して「OK」をクリックします。

RED カメラのフッテージのシーケンスの作成

1 ファイル／新規／シーケンスを選択します。

2 新規シーケンスダイアログボックスのシーケンスプリセットパネルで、フッテージに適した RED R3D プリセットを選択します。

3 「シーケンス名」フィールドに名前を入力し、「OK」をクリックします。

関連項目

149 ページの「シーケンス設定の変更」

24p シーケンス

24p フッテージおよびシーケンスについて

ビデオカメラまたはフィルムから約 24 fps ノンインターレース（プログレッシブ）で取り込んだフッテージのことを **24p** フッテージといいます。このフッテージでは、フィルムの画質と動きの描写が維持されます。24p のフレームレートはモーションピクチャフィルムのフレームレートに非常に近く、それぞれのフレームは、インターレース化された半分のフレームのフィールドからではなく、プログレッシブラインで構成されるからです。つまり、24p 形式では被写体が映画のフィルムに近い品質となるため、一般に、低予算で制作しなければならない場合に利用されます。

Premiere Pro で DV 24p シーケンスを作成するには、フッテージの形式とフレーム縦横比に一致する DV-24p シーケンスプリセットを選択します。通常の場合と同じようにファイルを読み込んで、フッテージをキャプチャします。

Premiere Pro には、「フレームを繰り返し」と「インターレースフレーム」の 2 つの DV 24p 用 24p プルダウン方式があります。どちらのオプションも 29.97 fps で再生されるように 24p フッテージを変換しますが、表示とパフォーマンスが多少異なります。これらのオプションは、新規 DV-24p シーケンスの開始時に新規シーケンス設定で選択できます。または、既存のシーケンスで変更することもできます。

標準の Premiere Pro DV-NTSC プリセットに基づいてシーケンス内の DV-24p フッテージを編集した場合、Premiere Pro は 24p DV プルダウン方式を使用して、標準 NTSC デバイスでの再生用にフッテージを 29.97 fps インターレースビデオに変換します。この方式を使用して、テープへのマスター作成または放送用に DV 24p ムービーを標準の NTSC 形式に書き出すこともできます。

DV-24p プリセットの 1 つに基づいてシーケンス内の 24p フッテージを編集すると、Premiere Pro は、初期設定で 24p プルダウン方式を管理するため、ビデオを 24p NTSC デバイスでの再生用に書き出すことができます。これにより、ムービーを 24p 形式でファイルに書き出すことができます。この方式は、24p 形式をサポートしている DVD プレーヤーやテレビモニターでの再生用にムービーを DVD に書き出す場合に使用します。

Adobe Media Encoder を使用して、Premiere Pro から Adobe Encore に 24p ムービーを書き出すことができます。その後、Encore でファイルを開いて DVD を制作し、プロジェクトを 24p MPEG-2 ストリームとしてマスタリングして書き出すことができます。制作した DVD は、あらゆる DVD プレーヤーで再生でき、480p 対応（プログレッシブスキャン対応）の DVD プレーヤーとテレビではインターレースによるちらつきは発生しません。また、DV 24p プロジェクトは、フィルムへの変換に適した静止画シーケンスなどの形式で書き出すこともできます。

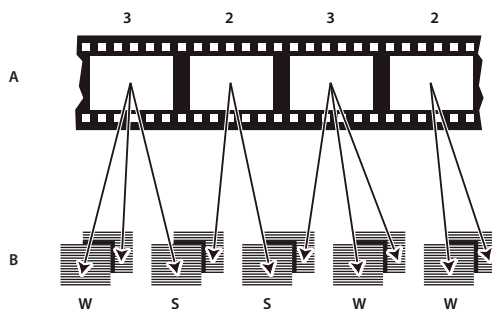
注意：Premiere Pro は、24p 方式および 24Pa 方式を採用したカメラからだけ 24p フッテージおよび 24Pa フッテージの読み込みを行うことができます。

24p ソースメディアによっては、プルダウンがないものやプルダウンを必要としないものもあります。新しい形式の多くが 24 progressive-native（24pn）です。プルダウン方式は適用されず、30 fps ビデオとの互換性は確保されません。一部の P2 形式、すべての XDCAM および XDCAM-EX 形式、AVCHD 24p 形式のほとんどが、progressive native です。

3:2 および 24Pa プルダウンについて

24 fps のフィルムを 29.97fps のビデオに変換するときは、**3:2** プルダウンと呼ばれる処理を実行します。この処理では、フィルムフレームは 3:2 のパターンを繰り返してビデオフィールドに分配されます。フィルムの 1 番目のフレームは、ビデオの 1 番目のフレームのフィールド 1 とフィールド 2 、およびビデオの 2 番目のフレームのフィールド 1 にもコピーされます。同様に、フィルムの 2 番目のフレームは、ビデオの次の 2 つのフィールド、つまりビデオの 2 番目のフレームのフィールド 2 とビデオの 3 番目のフレームのフィールド 1 にコピーされます。この 3:2 のパターンは、フィルムの 4 つのフレームがビデオの 5 つのフレームに分配されるまで繰り返されます。

3:2 プルダウン処理を実行すると、全フレーム（図中の W）と分割フィールドフレーム（図中の S）が作成されます。3 つすべてのフレームは、同じフィルムフレームからのフィールドを 2 つ含みます。残りの 2 つの分割フィールドフレームは、2 つの異なるフィルムフレームからのビデオフレームを 1 つずつ含みます。2 つの分割フィールドフレームは、常に隣り合っています。

3:2 プルダウンのフェーズは、2 つの分割フィールドフレームがフッテージの最初の 5 フレームに収まる位置を示します。このフェーズは、3:2 プルダウン処理中に発生する 2 つの変換の結果です。つまり、24 fps のフィルムを 30 fps ビデオを介して分配し直した場合、24 fps フィルムは、4 フレームごとに、30（29.97）fps ビデオの 5 フレームに分配されますが、その際、まずフィルムの速度を 0.1 %遅くして、29.97 fps と 30 fps との速度の差を一致させます。続いて、各フィルムフレームを特定のパターンで繰り返して、ビデオのフィールドに統合します。

フッテージに 3:2 プルダウンを適用する場合は、フィルムのフレーム（A）が 2 つまたは 3 つのインターレースビデオフィールド（B）に分割されます。これらのフィールドは、それぞれ 2 つのフィールドで構成されたビデオフレームにグループ化されます。

オリジナルがフィルムであるビデオのフッテージでは、追加するエフェクトがオリジナルのフィルムのフレームレートと完全に同期するように、3:2 プルダウンの効果を取り除く必要があります。3:2 プルダウンの効果を取り除くと、フレームレートが 30 fps から 24 fps、または 29.97 fps から 23.976 fps に 1/5 下がります。フレームレートを下げると、編集する必要があるフレーム数も少なくなります。

Premiere Pro は、Panasonic DVX100 24p DV カメラの **24p Advance**（**24Pa**）というプルダウンもサポートしています。このフォーマットは、標準の DV テープを使用して 23.976 プログレッシブスキャンイメージをキャプチャするためのもので、一部のカメラで採用されています。

24p プルダウン方式について詳しくは、ビデオチュートリアル「lynda.com Digital Video Principals - Converting 24 fps video」を参照してください。

関連項目

154 ページの「24p プルダウンの無効化およびフィルムとビデオ間の変換のシミュレート」

24p シーケンスの作成

1 ファイル／新規／シーケンスを選択します。

2 「シーケンスプリセット」タブの使用可能なプリセットリストから、ほとんどのフッテージのフレーム縦横比およびオーディオサンプリングレートと一致する 24p プリセットを選択します。24p プリセットは、DV-24P、DVCPRO50 の 480i、DVCPROHD の 1080i および DVCPROHD の 720p フォルダーにあります。

3 保存先を選択し、シーケンスの名前を指定して「OK」をクリックします。

注意：24p フッテージをキャプチャすると、シーケンスの設定にかかわらず、Premiere Pro はフッテージを 24p として認識して処理します。

24p 再生オプションの設定

再生設定は、新しいシーケンスを作成するときに行います。

1 ファイル／新規／シーケンスを選択します。

2 新規シーケンスダイアログボックスで、「一般」タブをクリックします。

3 「再生設定」をクリックします。

4 24p 変換方法エリアで、次のいずれかのオプションを選択します。

フレームを繰り返し（ABBCD）必要に応じてフレームを繰り返して 29.97 fps 再生を維持します。このオプションを選択すると、CPU リソースの使用量を軽減できます。

インターレースフレーム（2:3:3:2）フレームをテレシネのような方式で組み合わせて、29.97 fps 再生を維持します。このオプションを選択すると、再生がスムーズになりますが、より多くの CPU リソースが使用されます。

5 再生設定ダイアログボックスで「OK」をクリックして、新規シーケンスダイアログボックスで「OK」をクリックします。

24p プルダウンの無効化およびフィルムとビデオ間の変換のシミュレート

NTSC プリセットを使用しているプロジェクトでは、初期設定で、24p DV フッテージは 24p プルダウン方式を使用して 29.97 fps で再生されます。プルダウン方式を無効にすると、ムービーの仕上げを、フィルムをフレーム補間なしでビデオまたはブロードキャスト用に変換したフィルムのようにできます。

1 プロジェクトパネルで、24p クリップを右クリック（Windows）、または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）します。

2 変更／フッテージを変換を選択します。

3 「フレームレート」セクションで「24p DV プルダウンに変更」を選択します。

4 「OK」をクリックします。

また、他社製のフィルム仕上げプラグインエフェクトをマスタシーケンスに適用することもできます。このようなプラグインは、一般にテレビ映画形式への変換を行ったり、粒子感やカラー補正を追加して様々なフィルムストックのシミュレーションを行ったりします。撮影中は照明設定を慎重に行い、三脚を使用してパンをゆっくり行うことで、重いフィルムカメラを使用して撮影したときのような効果が得られます。このような細部に気を配ることで、プロジェクトの品質はより映画に近いものになります。

24p ソースタイムコードの表示

24p フッテージを読み込んだ場合、Premiere Pro は 23.976 fps プログレッシブフッテージとして処理します。このため、24p プロジェクト内の 24p フッテージを操作する際には、タイムコードが 24 fps として表示されます。ただし、カメラは 24p フッテージを 30 fps ノンドロップフレームタイムコードで録画およびログします。キャプチャ用に 24p フッテージをログする場合は、カメラのタイムコードカウントである 30 fps ノンドロップフレームタイムコードに従ってクリップをログします。

例えば、キャプチャ用にログするクリップのインポイントが 00:01:00:28 の場合、24p プロジェクト内のオフラインクリップとして、インポイントは 00:01:00:23 と表示されます。また、ノンドロップフレームフッテージとドロップフレームフッテージを混在させると、プロジェクトとクリップのタイムコード表示が大幅に異なるようになり、分、秒およびデュレーション全体の値が同期していないように見えます。編集時には、これらの違いに注意してください。

30 fps のノンドロップフレームタイムコードを 24p フッテージが含まれたプロジェクトで使用すると、24p フッテージタイムコードカウントで 5 つおきにフレームがドロップされます。24p クリップのプレビューを表示すると、フレームレートは 23.976 と表示されますが、タイムベースは 29.97 で表示されます。クリップの元のタイムコードを読み取る場合は、次の操作を行います。

1 プロジェクトパネルで、クリップを右クリック（Windows）、または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）します。

2 変更／フッテージを変換／ファイルのフレームレートを使用を選択します。

モバイルデバイスシーケンスの開始

携帯電話やポータブルメディアプレーヤーなど、ポータブルデバイスで再生可能な形式にビデオを編集することができます。ターゲットデバイスに適したプロジェクト設定のプリセットを選択すれば、編集作業がより簡単になります。ムービーの編集が完了したら、Adobe Media Encoder を使用して、ターゲットデバイスに適したオーディオおよびビデオでエンコードします。

1 次のいずれかの操作を行います。

- 初期画面から「新規プロジェクト」をクリックします。
- ファイル／新規／プロジェクトを選択します。

2 新規プロジェクトダイアログボックスで「OK」をクリックします。

3 新規シーケンスダイアログボックスで、「シーケンスプリセット」タブを選択します。

4 Mobile & Devices プリセットフォルダーを選択します。次のいずれかの操作を行います。

- フレームサイズが 176 x 144 または 88 x 72 の 3GPP ビデオ専用にムービーを編集するには、CIF、QCIF、QQCIF プリセットを選択します。
- Web 用や、フレームサイズが 320 x 240 または 128 x 96 の 4:3 ビデオを表示できるモバイルデバイス用にムービーを編集するには、iPod、QVGA、Sub-QCIF プリセットを選択します。

5 「シーケンス名」フィールドに名前を入力し、「OK」をクリックします。

関連項目

149 ページの「シーケンス設定の変更」

複数のシーケンスの使用

1 つのプロジェクトに複数のシーケンスを使用することができます。同じプロジェクト内の異なるシーケンスを個別に設定できます。シーケンスの作成時に各シーケンスの設定を選択しますが、選択した設定の一部は、シーケンスを作成した後で変更できます。

- シーケンスを切り替えるには、プログラムモニターのタブから使用したいシーケンスを選択するか、タイムラインパネルで、使用したいシーケンスのタブをクリックします。選択したシーケンスは、両方のパネルに表示されます。
- シーケンスを個別のタイムラインパネルに表示するには、シーケンスのタブをドラッグします。Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらタブをドラッグして、パネルがドッキングしないようにします。
- ソースモニターでシーケンスを開くには、プロジェクトパネルで Ctrl キーまたは Command キーを押しながらシーケンスをダブルクリックするか、またはタイムラインパネルで Ctrl キーまたは Command キーを押しながらネストされているシーケンスをダブルクリックします。

シーケンスのネスト

シーケンス内の任意の深さにシーケンスをネストさせることで、複雑なグループ化や階層化も可能になります。異なるタイムベース、フレームサイズ、およびピクセル縦横比設定の別のシーケンスにシーケンスをネストすることができます。ネストされているシーケンスは、ソースシーケンスに複数のビデオトラックとオーディオトラックが含まれている場合でも、1 つのリンクされているビデオ／オーディオクリップとして表示されます。

ネストされているシーケンスは、クリップと同様に、選択、移動、トリミング、エフェクトの適用が行えます。ソースシーケンスに対して加えた変更は、そのソースから作成されたネストされているすべてのインスタンスに反映されます。

また、シーケンスのネスト機能を上手に利用することで、編集時間を短縮できたり、ネスト機能がないと実現が難しいエフェクトを作成したりすることができます。

- シーケンスを再利用する。特に複雑なシーケンスを繰り返す必要がある場合、それを一度作成しておき、必要に応じて何回でも別のシーケンスで利用することができます。
- シーケンスのコピーに異なる設定を適用する。例えば、毎回異なるエフェクトを適用してシーケンスを繰り返し再生する場合など、ネストされているシーケンスの各インスタンスに異なるエフェクトを適用できます。
- 編集の構造を単純化する。多層化された複雑なシーケンスを個別に作成して、それらをメインシーケンスに 1 つのクリップとして追加できます。これにより、メインシーケンス内の複数のトラックを管理する手間が省けるとともに、編集中に間違ってクリップを移動したり、非同期状態にしてしまう可能性が低くなります。
- 複雑なグループやネストされたエフェクトを作成する。例えば、編集ポイントに適用できるトランジションは 1 つだけですが、シーケンスをネストさせれば、ネストされた各クリップに新しいトランジションを適用して、トランジションの中に別のトランジションを作成できます。または、各ピクチャがネストされたシーケンス内にあり、それぞれがトランジションおよびエフェクトを持った一連のクリップになっているようなピクチャインピクチャエフェクトも作成できます。

シーケンスをネストさせる場合は、以下の点に注意してください。

- 作業中のシーケンス自体を同じシーケンス内にネストさせることはできません。
- 16 チャンネルオーディオトラックを含むシーケンスをネストさせることはできません。
- ネストされたシーケンスに関係するアクションによっては、処理に時間がかかることがあります。これは、ネストされたシーケンスに多数のクリップへのインスタンスが含まれている場合、Premiere Pro はすべてのコンポーネントのクリップにアクションを適用するためです。

- ネストされたシーケンスは、そのソースの現在の状態を常に反映します。ソースシーケンスのコンテンツを変更すると、ネストされたインスタンスシーケンスのコンテンツにも変更内容が反映されます。ただし、コンテンツを変更しても、デュレーションには直接影響ありません。
- ネストされたシーケンスクリップのデュレーションは、作成時のソースの長さによって決定されます。これには、ソースシーケンスの最初にある空のスペースも含まれますが、後ろの部分の空のスペースは含まれません。
- ほかのクリップの場合と同様、ネストされたシーケンスのインポイントとアウトポイントを設定できます。ネストされたシーケンスをトリミングしても、ソースシーケンスの長さには影響しません。また、ソースシーケンスのデュレーションをインスタンスを作成した後に延長した場合、既存のネストされたインスタンスのデュレーションには影響ありません。ネストされたインスタンスのデュレーションを延長して、ソースシーケンスに追加した素材を表示するには、標準的なトリミング方法を使用します。逆に、ソースシーケンスを短くすると、ネストされたインスタンスにブラックビデオと無音のオーディオが含まれるようになります（ネストされたシーケンスをトリミングする必要がある場合があります）。

シーケンスの別のシーケンスへのネスト

❖ プロジェクトパネルまたはソースモニターからアクティブなシーケンスの適切なトラックにシーケンスをドラッグします。または、クリップを追加するためのいずれかの編集方法を使用します。

注意：ネストされたシーケンスを編集する前にオーディオをレンダリングする必要はありません。

選択した複数のクリップからのネストされたシーケンスの作成

1 シーケンスで、ネストされたシーケンスに送信する 1 つまたは複数のクリップを選択します。

2 次のいずれかの操作を行います。

- クリップ／ネストを選択します。
- 選択したクリップを右クリックし、「ネスト」を選択します。

Premiere Pro により、選択したクリップがシーケンスから切り取られ、新しいシーケンスに送信されます。そして新しいシーケンスが、元のシーケンスの最初に選択したクリップの位置からネストされます。

関連項目

200 ページの「1 つまたは複数のクリップの選択」

ネストされたシーケンスのソースの表示

❖ ネストされたシーケンスクリップをダブルクリックします。ネストされたシーケンスがアクティブなシーケンスになります。

ネストされているシーケンスのソースフレームの表示

ネストされているシーケンス内のクリップを表示して編集などの操作を行う場合、目的のフレームが表示された状態でソースシーケンスをすばやく開くことができます。

1 タイムラインパネルで、トラックヘッダーをクリックしてネストされているシーケンスを配置しているトラックをターゲット指定します。複数のトラックをターゲット指定する場合、一番上のターゲットトラックを使用して、ネストされたシーケンスを選択します。

2 タイムラインパネルで時間インジケーターをドラッグして、オリジナルのシーケンスで表示したいフレームに合わせます。

3 Shift + T キーを押して、タイムラインパネルでソースシーケンスを表示します。ネストされているシーケンスで指定したフレームに時間インジケーターが移動します。

4 時間インジケーターの位置にあるクリップをダブルクリックして、ソースモニターでクリップを開きます。

クローズドキャプションファイルの追加（CS5.5）

クローズドキャプションデータファイルをシーケンスに追加して、プログラムモニターでクローズドキャプションを表示できます。追加できるファイルの種類は、HDTV（CEA-708）の場合は .mcc、SD（CEA-608）の場合は .scc になります。

- シーケンスを選択し、シーケンス／クローズドキャプション／ファイルを追加を選択します。

追加されたクローズドキャプションを表示するには、プログラムモニターのパネルメニューに進み、「クローズドキャプション表示」オプションの下の「有効」を選択します。

クローズドキャプションデータファイルの Premiere Pro シーケンスへの追加について詳しくは、Video2Brain のビデオを参照してください。

クローズドキャプションデータと Premiere Pro について詳しくは、Premiere Pro work area ブログのこの投稿を参照してください。

関連項目

クローズドキャプションの基本（Adobe Encore ヘルプ）

クローズドキャプション（Wikipedia）

マルチカメラシーケンス

マルチカメラの編集について

マルチカメラモニターを使用して、実際のカメラを切り替えるように複数のカメラのフッテージを編集できます。この機能では、最大で 4 台のカメラからのフッテージを編集できます。

マルチカメラ間の同期と切り替えに関するチュートリアルについては、
www.adobe.com/go/learn_dv_tutorial_multicam_jp を参照してください。

マルチカメラの編集に関するビデオチュートリアルについては、www.adobe.com/go/vid0234_jp を参照してください。

マルチカメラの編集について、Eddie Lotter によるチュートリアルと記事が Premiere Pro Wiki Web サイトで公開されています。

マルチカメラの編集と同期化について、Jon Barrie によるビデオチュートリアルが Creative COW Web サイトで公開されています。

すべてのカメラのフッテージを同期するために、カチンコの音やフラッシュの光といった、各カメラ共通の同期の基準ポイントを記録しておく必要があります。同期を維持するために、すべてのカメラで記録する必要があります。Premiere Pro でフッテージをキャプチャしたら、次のワークフローに従ってフッテージを編集します。

1. 複数のカメラからのクリップをシーケンスに追加します。

各カメラからのクリップをシーケンスの別々のトラックに積み重ねるように配置します（159 ページの「マルチカメラの編集へのクリップの追加」を参照してください）。

2. シーケンス中のクリップを同期します。

番号付きクリップマーカーで同期ポイントをマークするか、各カメラの同期の基準ポイントを特定のタイムコードに割り当て直します（160 ページの「マーカーのあるクリップの同期」を参照してください）。

3. マルチカメラのターゲットシーケンスを作成します。

最後の編集はターゲットシーケンスで行います。同期したクリップのシーケンスを新しいシーケンスにネストして、ターゲットシーケンスを作成します。次に、ターゲットシーケンスにあるクリップをマルチカメラの編集用として設定します（160 ページの「マルチカメラのターゲットシーケンスの作成」を参照してください）。

4. マルチカメラの編集を記録します。

マルチカメラモニターで、4 台すべてのカメラのフッテージを同時に表示しながら、カメラを切り替えて最終的にシーケンスで使用するフッテージを選択できます（161 ページの「マルチカメラの編集の記録」を参照してください）。

5. 編集の調整、および微調整を行います。

マルチカメラモニターのシーケンスは再記録して、クリップを別のカメラのフッテージと入れ替えることができます。また、マルチカメラモニターを使用して作成したターゲットシーケンスは、ほかのシーケンスと同じように編集でき、通常の編集ツールやテクニックの使用、エフェクトの追加、または複数のトラックを使用した合成などが可能です（162 ページの「マルチカメラの編集の再記録」および 162 ページの「タイムラインパネルでのマルチカメラの編集結果の調整」を参照してください）。

マルチカメラモニターについて

マルチカメラモニターは、各カメラのフッテージや最終的に編集したシーケンスをプレビュー再生します。実際にシーケンスをマルチカメラとして記録する場合、使用したいカメラのプレビューをクリックしてアクティブにすることで、そのカメラのフッテージが記録され、最終的なターゲットシーケンスで使用されます。アクティブなカメラは、再生モードでは黄色の境界で、録画モードでは赤の境界で示されます。

マルチカメラモニターには、通常の再生コントロールとキーボードショートカットがあります。前後を再生ボタン は、一般環境設定で指定したプリロールとポストロールのフレームを含めて、編集ポイントの前後をプレビュー再生します。

注意：マルチカメラモニターのプレビュー画面に左右どちらも同じフレームが表示されている場合は、現在使用しているクリップは、マルチカメラのクリップではないか、マルチカメラ設定が無効になっているクリップであるかのどちらかです。

マルチカメラモニターの表示

❖ タイムラインパネルでマルチカメラのターゲットシーケンスを選択し、ウィンドウメニューで「マルチカメラモニター」を選択します。

- 記録したシーケンスのプレビューを表示せずに、カメラのプレビューだけを表示するには、マルチカメラモニターパネルメニューで「プレビューモニターを表示」の選択を解除します。
- マルチカメラモニターの端または角をドラッグすると、サイズを変更することができます。

マルチカメラの編集へのクリップの追加

マルチカメラの編集には、各種カメラからのフッテージや静止画など、どのタイプのメディアでも使用できます。最大 4 つのビデオと 4 つのオーディオトラックのシーケンスの構成を使用できます。1 つのトラックに複数のクリップを追加できるので、1 台のカメラで複数のテープを使用することもできます。

複数のクリップを配置したら、同期を取り、ターゲットシーケンスを作成して、マルチカメラの設定を行います。

1. ファイル／新規／シーケンスを選択します。
2. 各カメラからのクリップを別々のトラックに配置します。ビデオトラックおよびオーディオトラック 1 〜 4 を使用します。必要に応じて、各クリップを編集することもできます。

注意：トラック 4 より上位（オーディオトラックの場合は下位）に配置したビデオクリップやオーディオクリップは、マルチカメラの編集には使用できません。

マーカーのあるクリップの同期

各カメラのフッテージを同期しようとする前に、それらに同期の基準ポイントがマークされていることを確認します。各クリップの同期の基準ポイントに同じ番号が付いたマーカーを設定するか、タイムコードを割り当て直すことで、同期の基準ポイントをマークできます（213 ページの「マーカーの追加」および 102 ページの「クリップのタイムコードの手動設定」を参照してください）。

注意：クリップを同期させる際は、上書き編集が使用されます。同じトラックに複数のクリップがある場合、隣接するクリップを上書きしないように注意してください。

1 同期するクリップを選択します。

2 ほかのクリップを揃える基準となるトラックを決定するために、トラックヘッダー（トラックの左側のトラック名が書いてある部分）をクリックしてターゲットトラックを指定します。

例えば、クリップをアウトポイントに同期した場合、各クリップの終点はターゲットトラックのアウトポイントに揃えられます。同期を取ることでクリップのインポイントがシーケンス開始タイムコードより前になる場合、トリミングされます。

注意：リンクしたオーディオとビデオの組み合わせのトラックが選択解除されると、非同期状態になり、非同期インジケーターがクリップに表示されます。

3 クリップ／同期を選択し、次のいずれかのオプションを選択します。

クリップ開始位置 クリップをインポイントで同期します。

クリップ終了位置 クリップをアウトポイントで同期します。

タイムコードエフェクト 指定したタイムコードにクリップを同期します。ソースタイムコードの時間の値を各カメラに振り分けて識別しているような場合は、「時間を無視」オプションを選択すると、分、秒およびフレームだけを使用してクリップを同期させることができます。

番号付きクリップマーカー 指定した番号付きクリップマーカーを基準にクリップを同期します。メニューから使用するマーカー番号を選択します。

マルチカメラシーケンスの編集を行っていない場合でも、「同期」コマンドを使用して、別々のトラックにある複数のビデオクリップやリンクされていないオーディオトラックとビデオトラックを同期させることができます。

マルチカメラのターゲットシーケンスの作成

1 ファイル／新規／シーケンスを選択します。

2 マルチカメラクリップを含むシーケンスを新しいシーケンスのビデオトラックにドラッグします（156 ページの「シーケンスのネスト」を参照してください）。

3 ネストしたシーケンスでビデオおよびオーディオトラックを選択して、クリップ／マルチカメラ／有効を選択します。ビデオトラックを選択していなければ、このコマンドは使用できません。

4 マルチカメラモニターで、ビデオ 1 の横にある下向き三角形をクリックしてビデオトラックを選択メニューを開きます。ネストされたマルチカメラシーケンスが含まれたビデオトラックを選択します。次に、オーディオ 1 の横にある下向き三角形をクリックして、オーディオトラックを選択メニューを開きます。ネストされたマルチカメラシーケンスが含まれたオーディオトラックを選択します。

関連項目

wikia に掲載中のマルチカメラの編集に関するチュートリアル

マルチカメラの編集の記録

マルチカメラの編集結果は、既に構成してあるマルチカメラのターゲットシーケンスに記録されます（159 ページの「マルチカメラの編集へのクリップの追加」を参照してください）。

1 タイムラインパネルでマルチカメラのターゲットシーケンスを選択し、ウィンドウメニューで「マルチカメラモニター」を選択します。

2 マルチカメラモニターで、記録開始と停止ボタン をクリックします。

注意：再生中にマルチカメラモニターで各カメラのプレビューをクリックすると、録画モードに切り替わります。

3 選択したカメラからオーディオをオーディオトラックに録音するには、マルチカメラモニターパネルメニューで「各カメラのオーディオを使用」を選択します。ソースシーケンスで選択されているオーディオトラックからオーディオを録音する場合は、このオプションを選択解除します。

注意：複数のトラックのオーディオを同時に保持する場合は、目的のトラックをすべてミックスしてソースシーケンスで 1 つのトラックにまとめ、生成されたオーディオトラックを選択し、「各カメラのオーディオを使用」を選択解除します。

4 マルチカメラモニターの再生ボタンをクリックして、すべてのカメラのビデオの再生を開始します。

アクティブなカメラからのフッテージがマルチカメラのターゲットシーケンスに記録されます。アクティブなカメラは赤い境界で示され、右側のプレビューには記録している内容が表示されます。

5 別のカメラの映像に切り替えるには、マルチカメラモニターの左側にある各カメラのプレビューをクリックします。

各カメラは、キーボードショートカットを使用して切り替えられます。1、2、3 および 4 のキーが、各カメラに対応しています。

6 記録が終了したら、再生または記録の停止ボタンを押して記録モードを終了します。記録モードを終了すると、再生コントロールを使用して、作成したシーケンスの上に記録することなくプレビューできます。

ターゲットシーケンスが更新され、各カメラが切り替えられた編集ポイントが表示されます。カメラ 1 がターゲットシーケンスの初期設定のトラックです。カメラを切り替えるまでは記録が開始されず、編集ポイントも作成されません。ターゲットシーケンスにある各クリップには、カメラの番号（MC1、MC2、...）が付けられています。

別の方法として、記録ボタンを使用したり、シーケンス全体を再生したりせずに、時間インジケーターを目的のフレームに移動して新しいカメラを選択することもできます。

関連項目

158 ページの「マルチカメラの編集について」

236 ページの「オーディオの録音（マイクなどのアナログソースから）」

プログラムモニターでのネスト化したマルチカメラクリップの再生

1 タイムラインで、ネスト化したマルチカメラのシーケンスを右クリック（Windows）または Ctrl キーを押しながらクリック（Mac OS）します。

2 メニューからマルチカメラを選択し、「有効」がオンになっていることを確認します。

3 もう一度マルチカメラを選択し、プログラムモニターで表示するカメラを選択します。

マルチカメラモニターでのクリップの再生

1 マルチカメラのターゲットシーケンスのクリップを含むビデオトラックヘッダーを選択し、次にウィンドウ／マルチカメラモニターを選択します。

2 次のいずれかの操作を行います。

- マルチカメラモニターの再生コントロールを使用します。
- 再生を制御するキーボードショートカット（スペースバー、J、K、L）を使用します。

カメラのプレビューの周囲の黄色い境界は、アクティブなカメラを示しています。カメラのプレビューをクリックすると、境界が赤に変わり、シーケンスに実際に使用するカメラのフッテージを記録し始めます。

注意：マルチカメラモニターでは、ターゲットビデオだけをプレビューします。ターゲットシーケンスに適用されたエフェクトは、マルチカメラモニターには表示されません。一方、ソースシーケンスに適用されたエフェクトは表示されます。ターゲットシーケンスにエフェクトが適用されたマルチカメラのシーケンス、およびその他のビデオトラックやオーディオトラックは、プログラムモニターでプレビューします。

マルチカメラの編集の再記録

1 時間インジケーターを調整する編集の前に配置します。

2 マルチカメラモニターで再生を開始します。変更したい箇所まで再生されたら、マルチカメラモニターでカメラのプレビューをクリックして、アクティブなカメラを切り替えます。

注意：カメラを切り替えるまで、記録は開始されません。

3 編集が終了したら、マルチカメラモニターの停止ボタンをクリックします。

タイムラインパネルでのマルチカメラの編集結果の調整

❖ マルチカメラのターゲットシーケンスで、次のいずれかの操作を行います。

- クリップを別のカメラのフッテージと置き換えるには、タイムラインパネルでクリップを選択して、クリップ／マルチカメラ／カメラ［1、2、3、4］を選択します。
- 通常の編集ツールを使用して、タイムラインパネルで変更を行います。
- あるカメラからのクリップを別のカメラからのクリップに置き換えるタイムライン上の位置に、時間インジケーターを配置します。マルチカメラモニターで、置き換えるカメラプレビューを選択します。

マルチカメラのシーケンスでのクリップのインサートまたは上書き

元の 4 つのカメラクリップからマルチカメラのシーケンスを編集できます。例えば、カメラ 1 で発表者を録画し、別のカメラでプレゼンテーションのスライド画面を録画している場合など、プレゼンテーションを合成することもできます。このテクニックは、マルチカメラのシーケンスのセクションを再記録する代わりに使用できます。

1 タイムラインパネルでマルチカメラのターゲットシーケンスをダブルクリックして、ソースモニターに表示します。

マルチカメラモニターと同様、ソースモニターにも、元のカメラで撮影されたフッテージのプレビューが表示されます。

2 シーケンスに追加するフッテージのプレビュー領域をクリックします。アクティブな表示領域は、境界が黄色になっています。

3 編集するクリップソース（ビデオ、オーディオまたはその両方）を選択して、クリップをタイムラインパネルにドラッグするか、ソースモニターのインサートボタンまたは上書きボタンをクリックします。

クリップの作成と再生

Premiere Pro でクリップを作成するには、ファイルを読み込むか、クリップを複製するか、サブクリップを作成します。シーケンス内でクリップを使用するとクリップインスタンスが作成されます。

ソースクリップ、クリップインスタンス、サブクリップおよび複製されたクリップ

Premiere Pro では、クリップはソースファイルを参照します。クリップをトリミングするか、その他の方法で編集しても ソースファイルは変更されません。例えば、30 分のファイルを Premiere Pro に読み込むと、そのソースファイルを参照する 30 分のクリップが作成されます。そのクリップのデュレーションを 5 分にトリミングすると、30 分のソースファイルは ハードディスクに残され、クリップはそのうち 5 分間のセクションだけを参照します。Premiere Pro では、クリップに関する情報はプロジェクトファイル内のクリップメタデータフィールドに保存されますが、ソースファイルに関する情報は XMP メタデータフィールドに保存されます。

ソースクリップ、クリップインスタンス、サブクリップまたは複製されたクリップをトリミングできます。シーケンス内の すべての種類のクリップを同じ方法でトリミングできます。クリップの種類による違いは、以下のとおりです。

ソース（マスター）クリップ 元々プロジェクトパネルに読み込まれていたクリップです。初期設定では、プロジェクトパネルに 1 つだけリストされます。ソースクリップをプロジェクトパネルから削除すると、すべてのクリップインスタンスも削除されます。

クリップインスタンス ソースクリップへの参照クリップのことです。シーケンス内に配置されると、クリップはクリップインスタンスとなり、データはソースクリップを参照します。クリップをシーケンスに追加するたびに、新しいクリップインスタンスが作成されます。クリップインスタンスは、ソースクリップで使用されている名前とソースファイルへの参照情報を使用します。クリップインスタンスは、プロジェクトパネルにリストされませんが、プロジェクトパネルで開いたときに、ソースビューのメニューで区別されます。ソースモニターのメニューでは、各インスタンスが、名前、シーケンス名および インポイント別にリストされます。

サブクリップ マスタークリップのメディアファイルを参照する、マスタークリップの一部分です。サブクリップを使用して、長いマスタークリップの短いセクションを参照します（163 ページの「サブクリップの作成」を参照してください）。

複製されたクリップ ソースクリップのコピーです。ソースクリップへの依存関係はなく、編集／複製を自分で選択して作成します。また、同じファイルを複数回読み込むことで、クリップの複製を作成することもできます。クリップインスタンス とは異なり、複製されたクリップはディスク上に保存されている元のクリップのソースファイルに対して独自の参照情報を 維持し、プロジェクトパネルでは別のクリップとして存在します。元のクリップをプロジェクトパネルから削除しても、複製されたクリップは削除されません。マスタークリップと複製クリップは、それぞれ個別に名前を変更することができます。

関連項目

116 ページの「クリップメタデータとファイルメタデータの使用」

クリップの複製

1 プロジェクトパネルでクリップを選択して、編集／複製を選択します。

2 複製されたクリップの名前を変更するには、そのクリップを選択し、クリップ／名前の変更を選択して、新しい名前を入力します。

また、プロジェクトパネルで、クリップ（またはそのフォルダー）をコピーしてペーストするか、Ctrl キー （Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらクリップをドラッグすることで、そのクリップを複製することができます。

サブクリップの作成

サブクリップは、プロジェクト内で個別に編集や管理を行うマスター（ソース）クリップの部分です。サブクリップを使用すると、長いメディアファイルを整理できます。

マスタークリップと同じように、サブクリップもタイムラインパネルで操作できます。サブクリップのトリミングや編集は、サブクリップの開始点や終了点によってある程度制約されますが、マスタークリップからサブクリップを作成するときに設定したオリジナルのインポイントとアウトポイントの範囲内で、サブクリップの新しいインポイントとアウトポイントを設定することは可能です。

サブクリップは、マスタークリップのメディアファイルを参照します。マスタークリップを削除したり、オフラインにした状態でメディアをディスクに残しておくと、サブクリップとインスタンスはオンラインのままになります。元のメディアをディスクから削除すると、サブクリップとそのインスタンスはオフラインになります。マスタークリップを再度リンクすると、サブクリップは元のメディアにリンクされたままになります。

サブクリップを再キャプチャまたは再リンクすると、サブクリップがマスタークリップになり、元のメディアとのつながりはすべて解除されます。再キャプチャしたメディアは、サブクリップが参照していた部分だけのメディアとなります。サブクリップのインスタンスは、再キャプチャしたメディアに再リンクされます。

次の種類のクリップをサブクリップにすることはできません。

- 複数選択されたクリップ
- タイトル、静止画、合成クリップ
- シーケンスクリップ
- グループ化されたクリップ

別のプロジェクトでマスタークリップとサブクリップを使用するには、クリップを含むプロジェクトを読み込みます。

Premiere Pro CS5.5 では、他のサブクリップと同様に、統合されたクリップからサブクリップを作成できます。マスタークリップ開始位置タイムコードは、コンポーネントクリップの最初のタイムコードになります。マスタークリップ終了位置タイムコードは、コンポーネントクリップの最後のタイムコードになります。「マスタークリップに変換」チェックボックスをオフにします。

関連項目

163 ページの「ソースクリップ、クリップインスタンス、サブクリップおよび複製されたクリップ」

プロジェクトパネルからのサブクリップの作成

サブクリップは、ソースクリップまたは単一のメディアファイルで構成されるほかのサブクリップから作成できます。

1 プロジェクトパネルでクリップをダブルクリックして、ソースモニターで開きます。

2 ソースモニターで、サブクリップのインポイントとアウトポイントを設定します。インポイントとアウトポイントのいずれかまたは両方が、ソースクリップのインポイントとアウトポイントと異なっている必要があります。

3 次のいずれかの操作を行います。

- クリップ／サブクリップを作成を選択し、サブクリップの名前を入力して、「OK」をクリックします。
- Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら、クリップをプロジェクトパネルにドラッグします。サブクリップの名前を入力して「OK」をクリックします。

プロジェクトパネルに、サブクリップアイコン 、、、 とサブクリップが表示されます。アイコンはメディアタイプによって異なります。

4 （オプション）マスタークリップのオリジナルのインポイントとアウトポイントを保持するには、マスタークリップのプレビュー中にソースモニターでこれらをリセットします。

プロジェクトパネルまたはソースモニターでソースクリップを選択し、クリップ／サブクリップを編集を選択して、サブクリップのメディア開始およびメディア終了の時間を再設定することで、マスタークリップをサブクリップに変換することもできます。

タイムラインパネルからのサブクリップの作成

サブクリップはタイムラインパネルで作成できます。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら、シーケンスからプロジェクトパネルの開いている所にクリップインスタンスをドラッグします。サブクリップの名前を入力して「OK」をクリックします。
- シーケンスでクリップインスタンスを右クリックし、「サブクリップを作成」を選択します。サブクリップの名前を入力して「OK」をクリックします。

サブクリップのメディア開始およびメディア終了時間の調整

1 プロジェクトパネルでサブクリップを選択します。

2 クリップ／サブクリップを編集を選択します。

3 サブクリップの「開始」および「終了」テキストボックスを編集します。

注意：プロジェクトパネルでサブクリップのインスタンスを選択する場合、インスタンスの開始ポイントと終了ポイント内で新しい開始ポイントと終了ポイントを設定することはできません。この制約により、シーケンスで使用されているフレームがなくなってしまうのを防止します。

サブクリップのマスタークリップへの変換

1 プロジェクトパネルでサブクリップを選択します。

2 クリップ／サブクリップを編集を選択します。

変換したクリップでは、サブクリップを編集ダイアログに表示されているマスタークリップの開始時間および終了時間が保持されます。

3 「マスタークリップに変換」を選択し、「OK」をクリックします。

プロジェクトパネルでのクリップの再生

プロジェクトパネルの上部にあるプレビューエリアを使用して、クリップを個別にプレビューできます。

1 クリップを選択します。

2 サムネールビューアの再生ボタン をクリックします。再生ボタンが停止ボタンに変化します。停止ボタンをクリックすると、再生が停止します（サムネールビューアでクリップを再生しても、ソースモニターの表示には影響はありません）。

クリップの統合（CS5.5）

Premiere Pro CS5.5 では、「クリップの統合」というオーディオとビデオの新しい同期方法を採用しています。この結合方法によって、別々に記録したオーディオとビデオの同期作業（ダブルシステム記録）を合理的に進めることができます。「クリップを統合」コマンドを使用すると、ビデオクリップを選択して、最大 16 個のオーディオチャンネルと同期させることができます。統合クリップを構成するクリップは、「コンポーネントクリップ」と呼ばれます。

クリップは、プロジェクトパネルやタイムラインで選択してグループ単位で統合できます。「クリップを統合」コマンドは、クリップメニューまたはコンテキストメニューから呼び出します。コンテキストコマンドであるため、複数のクリップを選択する必要があります。

1 つまたは複数のオーディオクリップを単一のビデオまたは AV クリップに統合できます。統合クリップ内に許容されるオーディオトラックの総数は、モノラル、ステレオ、5.1 サラウンドのいずれのクリップの組み合わせでも、16 個までです。単一のモノラルクリップは 1 トラック、単一のステレオクリップは 2 トラック、5.1 クリップは 6 トラックとして計算されます。

注意：統合クリップを作成しても、ソースクリップの置換や変更は行われません。

クリップの統合方法およびオーディオトラックとビデオトラックの同期方法については、Video2Brain Web サイトのビデオおよび EventDV Web サイトのビデオを参照してください。

このビデオでは、Jason Levine が「クリップを統合」コマンドの使い方を説明し、Adobe Premiere Pro CS5.5 の他の機能強化をいくつか取り上げます。

Adobe Premiere Pro CS5.5 の統合クリップとデュアルシステムサウンドについて詳しくは、Premiere Pro work area のこのブログ投稿を参照してください。

プロジェクトパネルでのクリップの統合

プロジェクトパネルでクリップを統合するには、次の操作を行います。

1. オーディオクリップを統合するビデオクリップを選択します。統合クリップに含めることができるビデオクリップは 1 つのみです。
2. Shift キーまたは Control キーを押しながらクリック（Mac OS の場合は Command キーを押しながらクリック）して、ビデオクリップと統合するオーディオのみのクリップを選択します。
3. 次のいずれかの操作を行います。
    - クリップ／クリップを統合を選択します。
    - 右クリック（Mac OS の場合は Control キーを押しながらクリック）して、ショートカットメニューから「クリップを統合」を選択します。

クリップを統合ダイアログが表示されます。次のいずれかのオプションを選択して、同期ポイントを指定します。

- インポイント：インポイントを基準として同期ポイントを指定します（カチンコの音など）。
- アウトポイント：アウトポイントを基準として同期ポイントを指定します（最後のカチンコの音など）。
- タイムコード：クリップ間の共通のタイムコードを基準として同期ポイントを指定します。
- 番号付きクリップマーカー：ショットの間の番号付きクリップマーカーを基準として同期ポイントを指定します。この機能は、すべてのコンポーネントクリップに少なくとも 1 つの番号付きマーカーがないと無効になります。

「OK」をクリックします。統合したクリップは、プロジェクトパネルにビデオクリップと同じ名前で表示されます。ビデオがない場合は、（ビンの現在の配置順に基づく）一番選択回数が多いオーディオクリップの名前で表示されます。新しい統合クリップの名前の末尾には、「- 統合」が追加されます。この名前は必要に応じて変更できます。

注意：オーディオのみのクリップも、ほかのオーディオのみのクリップと統合できます。つまり、ビデオクリップがなくても統合クリップは作成可能です。ビデオを含むクリップは 1 つのみを使用できます。

タイムラインパネルでのクリップの統合

タイムラインパネルでクリップを統合するには、次の操作を行います。

❖ クリップを選択して（選択されていない場合）、次のいずれかの操作を行います。

- コンポーネントクリップをプロジェクトパネルにドラッグします。
- クリップ／クリップを統合を選択します。

  クリップを統合ダイアログが表示されます。

「OK」をクリックします。統合クリップがプロジェクトパネルに表示されます。

注意：タイムラインで統合したクリップは、コンポーネントクリップごとにクリップ開始位置から同期されます。クリップ終了位置、タイムコードまたは番号付きマーカーに基づいてクリップを統合するには、クリップを統合する前に同期機能を使用します。

タイムラインパネルでのクリップの同期

クリップの同期とは、タイムラインパネルで複数のクリップを整列させることです。クリップを同期させた後で、統合クリップを作成します。

タイムラインパネルでクリップを同期させるには、クリップをタイムラインパネルで編集してから、次のいずれかの操作を行います。

- クリップを手動でドラッグして適切な位置に配置し、同期させます。
- 同期機能を使用してクリップを整列させます。これには、次の手順を行います。

1 同期するクリップを選択します。

2 クリップ／同期を選択します。

同期ダイアログが表示されます。次のいずれかのオプションを選択して、同期ポイントを指定します。

- クリップ開始位置
- クリップ終了位置
- タイムコード
- 番号付きクリップマーカー

「OK」をクリックします。クリップが同期されます。

統合クリップの編集

一般に、統合クリップの操作方法はほかのクリップの操作方法と同様です。ただし、ワークフローに若干の違いがあります。

タイムラインのギャップによる統合クリップの編集

統合クリップをソースモニターパネルからインサートまたはオーバーレイしてタイムラインで編集する場合、そのクリップのコンポーネント構造に「ギャップ」が含まれている場合は、インサートまたはオーバーレイは特定の動作をします。

別のコンポーネントクリップが存在する場合： コンポーネントクリップ内のオーディオまたはビデオのギャップ上にインポイントまたはアウトポイントがマークされており、別のコンポーネントクリップがそのギャップの上下に存在する場合は、統合クリップをタイムラインにインサートまたはオーバーレイするとギャップ用のトラックが使用されます。

コンポーネントクリップが存在しない場合： オーディオとビデオを統合するとき、統合クリップ内に、ほかのコンポーネントが存在しないギャップが存在する可能性があります。ソースモニターパネルにおいてこのようなギャップ上にインポイントまたはアウトポイントをマークしたときに、統合クリップをタイムラインにインサートまたはオーバーレイすると「不正な編集。ソースクリップのイン、アウトポイント範囲内にメディアがありません」という内容の警告が表示されます。統合クリップをソースモニターパネルからタイムラインにドラッグ＆ドロップしようとすると、「ドロップ不可」アイコンが表示されます。

注意：ビデオでのギャップは黒い画像として再生されます。オーディオでのギャップは、別のトラックに利用可能な別のコンポーネントオーディオクリップがない限り、無音で再生されます。

統合クリップのトリミング

統合クリップのトリミングは、以下の例外を除いて、ほかのクリップをトリミングする場合と同様です。

- トリミング中、トリミングはコンポーネントクリップに同じように適用され、オフセットは保持されます。
- 単一のコンポーネントクリップの端部をトリミングするには、Alt キーまたは Option 補助キーを押しながらドラッグして、同期を一時的に解除します。
- 個々のコンポーネントクリップをトリミングする際に、スナップがオンになっていると、ほかのコンポーネントの端でスナップが発生します。
- 通常のトリミングルールが適用されます。統合クリップは、コンポーネントクリップのいずれかに 1 フレーム以上残っている状態までトリミングできます。

統合クリップとメタデータパネル

統合クリップを作成すると、各コンポーネントクリップのメタデータがメタデータパネルにコピーされます。統合クリップのメタデータの表示には、次のような違いがあります。

メタデータの表示 単一のコンポーネントクリップのメタデータを表示できます。任意のコンポーネントクリップのメタデータを表示するには、ファイルポップアップメニューでクリップ名を選択します。メタデータがメタデータパネルに表示されます。

メタデータの入力 任意のコンポーネントクリップまたは統合クリップ全体のメタデータを入力できます。

- ファイルポップアップメニューを任意のコンポーネントクリップに設定し、そのクリップのメタデータを入力します。
- ファイルポップアップメニューを「すべてのファイル」に設定し、統合クリップのメタデータを入力します。プロパティに入力したデータは、統合クリップを構成する各コンポーネントファイルの XMP に入力されます。

  注意：「すべてのファイル」表示は、クリップの複数選択と似た動作をします。プロパティの値が選択範囲全体で一致しない場合は、< 複数の値 > が表示されます。複数選択と同様に、表示モードを「すべてのファイル」に設定すると、プロパティに入力したすべてのデータは、統合クリップを構成する各コンポーネントファイルの XMP に入力されます。

統合クリップの制限

- 「フッテージを置き換え」コマンドは機能しません。
- Adobe Story スクリプトの追加やスピーチのテキストへの書き起こし機能はサポートされていません。

  注意：統合の前に Adobe Story スクリプトをオーディオクリップに追加した場合は、統合後にスピーチをテキストに書き起こすことができます。メタデータパネルのファイルポップアップメニューから「すべてのファイル」を選択するか、スクリプトが含まれるオーディオクリップを選択して、「分析」ボタンをクリックします。

- 統合クリップでのオーディオチャンネル割り当てのフルコントロールはサポートされていません。
- 統合クリップオーディオでは、モノラルトラックオーディオのみが得られます。
- Final Cut Pro XML および AAF 相互交換形式はサポートされていません。
- オーディオ波形、フリーランタイムコード、Time-of-Day タイムコード、AUX タイムコード、または個別のオーディオタイムコードを使用した自動同期はサポートされていません。
- 「Bridge で表示」機能はサポートされていません。
- 作成後、統合クリップを再同期または調整することはできません。この場合、新規に統合クリップを作成する必要があります。
- 統合クリップのコンテンツ調整はサポートされていません。ただし、特定のコンポーネントクリップを削除すると、その統合クリップは再リンクできます。

- 統合クリップまたは作成済みの統合クリップの一部を再統合に使用したり、新規の統合クリップの作成に使用することはできません。統合クリップの作成に使用できるのは、コンポーネントクリップだけです。

オフラインクリップの操作

オフラインクリップとは、ソースファイルとのリンクが解除されているクリップ、またはまだキャプチャされていないログ済みのクリップを指します。オフラインクリップには、対応するソースファイルの情報が保持されているので、実際のファイルを利用できない場合でも作業を進めることができます。タイムラインパネルにオフラインクリップが表示されている場合は、プログラムモニターとトラックに「メディアオフライン」というメッセージが表示されます。

テープからクリップをログすると、後でクリップをキャプチャするために必要な情報を保存したオフラインクリップが自動的に作成されます。また、オフラインクリップは手動で作成することもできます。オフラインクリップは、以下のような状況で使用します。

- クリップのログだけが完了していて、まだキャプチャしていない場合。オフラインクリップはキャプチャしたクリップのように扱うことができるので、ログされたオフラインクリップをプロジェクトパネルで編成することができます。また、オフラインクリップを実際にキャプチャする前に、タイムラインパネルでシーケンスをレイアウトすることもできます。オフラインクリップがキャプチャされた場合（またはキャプチャ済みのファイルが見つかった場合）は、対応するオフラインクリップと置き換えられます。
- デバイスコントロールやバッチキャプチャを使用して、ログクリップからキャプチャする場合。Premiere Pro では、バッチキャプチャリストはオフラインクリップで構成されます。このリストで選択したオフラインクリップがバッチキャプチャされます。
- プロジェクトで一度使用されたクリップを再キャプチャする場合。クリップを再キャプチャするには、「オフラインにする」コマンドを使用して、オンラインクリップをオフラインにする必要があります。
- プロジェクトを開いたときにソースファイルが使用されず、Premiere Pro で自動でも手動でも見つからない場合。このような場合は、「オフライン」ボタンと「すべてオフライン」ボタンを使用します。

  注意：Premiere Pro のオンラインクリップとオフラインクリップは、オンライン編集とオフライン編集の概念とは関係ありません。

オフラインクリップの作成

オフラインクリップを作成し、それを後でキャプチャするフッテージ用のプレースホルダークリップとして使用できます。

1 プロジェクトパネルの一番下にある新規項目ボタン をクリックし、メニューから「オフラインファイル」を選択します。

オフラインファイルダイアログボックスが表示されます。

2 「内容」で、ソースフッテージからキャプチャする対象を「ビデオ」、「オーディオ」、「オーディオとビデオ」の中から選択します。

3 「オーディオ形式」で、ソースフッテージのオーディオ形式に一致する形式を「モノラル」、「ステレオ」、「5.1」の中から選択します。

4 「テープ名」に、オフラインクリップのソースビデオが収録されているテープの名前を入力します。

5 「ファイル名」に、Premiere Pro でキャプチャした後にディスク上に表示されるファイル名を入力します。既にキャプチャ済みで、使用しているコンピューター上にまだ存在していないソースファイルのオフラインクリップを作成する場合は、そのソースファイルの名前を入力します。

6 必要に応じて、「説明」、「シーン」、「テイク」、「ログの注釈」を入力します。

7 メディア開始ポイントとメディア終了ポイントのタイムコードを入力します。編集やトランジションに必要なその他の予備フレームを含むトリミングされていないクリップ全体に開始および終了ポイントを設定します。

注意：オフラインクリップのテープ名、ファイル名、メディア開始およびメディア終了の項目を指定していない場合、キャプチャを実行することはできません。

Premiere Pro CS5.5 では、オフラインの統合クリップを新規に作成することはできません。

オフラインクリップの編集

オフラインクリップを編集して、新しい開始位置と終了位置を指定したり、テープ名やファイル名を指定したり、新しいオーディオ形式を指定することができます。また、オーディオのみ、ビデオのみ、またはオーディオとビデオを含むように指定することもできます。編集したオフラインクリップをシーケンスに挿入すると、更新された設定が保持されます。更新された設定は、それ以降のバッチキャプチャでも使用されます。

1 プロジェクトパネルで、次のいずれかの操作を行います。

- オフラインクリップをダブルクリックします。
- オフラインクリップを選択します。クリップ／オフラインクリップを編集を選択します。

クリップ／オフラインクリップを編集コマンドにキーボードショートカットを割り当てることができます。

オフラインファイルを編集ダイアログボックスが表示されます。

2 必要に応じて設定を編集し、「OK」をクリックします。

注意：タイムラインにある場合、オフラインクリップの「内容」または「オーディオ形式」を編集することはできません。

オフラインクリップの再リンク

オフラインクリップはソースファイルにリンクできます。リンク先には、オフラインクリップの作成に使用されたものとは別のファイルも指定できます。リンクされたソースファイルは、そのオフラインクリップがプロジェクトで使用されている箇所で表示されます。例えば、シーケンスでオンラインクリップを編集し、そのソースをオフラインにし、そのオフラインクリップを別のソースファイルにリンクすることができます。これにより、シーケンス内で元のソースが使用されていた箇所で新しいソースが表示されます。

オフラインクリップをビデオファイル、オーディオファイル、および静止画ファイルにリンクできます。ただし、オフラインクリップを、オリジナルのソースファイルとは異なる静止画シーケンスにリンクすることはできません。その場合は、新しい静止画シーケンスを読み込み、これらを手動でタイムラインに配置します。

オーディオが含まれているオフラインクリップを、オーディオが含まれていないソースファイルにリンクすることができます。Premiere Pro は、再リンクされたクリップのすべてのインスタンスのオーディオトラックをプロジェクトから削除します。

注意：新しいソースファイルのオーディオをリンクするには、オフラインクリップのオーディオトラックのタイプが、ソースファイルと同じである必要があります。例えば、オフラインクリップのオーディオトラックがステレオの場合、オーディオトラックがモノラルであるソースをリンクすることはできません。

1 プロジェクトパネルで、1 つまたは複数のオフラインクリップを選択します。

2 プロジェクト／メディアをリンクを選択します。

3 ソースファイルを選択して「選択」をクリックします。

注意：複数のオフラインクリップを選択した場合は、選択したクリップごとに「どのメディアを〜にリンクしますか ?」というダイアログボックスが表示されます。この場合は、ダイアログボックスのタイトルバーに表示されるオフラインクリップの名前を確認して、各オフラインクリップに対応するソースファイルを再リンクします。選択したすべてのオフラインクリップが同じフォルダー内のメディアをポイントしている場合、どのメディアを〜にリンクしますか ? ダイアログボックスには、最初のファイルを尋ねるメッセージが表示され、選択したオフラインクリップは、選択されたファイルと同じフォルダーにあるすべてのファイルとリンクされます。異なるプロジェクトのファイルにリンクし、そのプロジェクトに最初のプロジェクトと同じフォルダー構造とフォルダー名がある場合、最初のファイルを尋ねる「どのメディアを〜にリンクしますか ?」というダイアログボックスが表示され、選択されたオフラインクリップが他のプロジェクトのすべてのファイルにリンクされます。

4 （オプション）オーディオが含まれていないソースファイルを選択して、オーディオが含まれているオフラインクリップにリンクすると、メディアの不一致ダイアログボックスが表示されます。次のいずれかの操作を行います。

- プロジェクトから、オフラインクリップのすべてのインスタンス内のオーディオトラックを削除する場合は、「OK」をクリックします。
- ソースファイルへのリンクをキャンセルして、オフラインクリップのすべてのインスタンス内のオーディオを維持する場合は、「キャンセル」をクリックします。

Premiere Pro CS5.5 では、プロジェクトパネルの任意の統合クリップで、クリップ／オフラインにするを選択できます。統合クリップをオフラインにすると、すべてのコンポーネントクリップもオフラインになります。ただし、再リンクすることで、他のクリップをオフラインにしたまま、任意のクリップを目的のトラックにリンクできます。

オンラインクリップからオフラインクリップへの変換

1 プロジェクトパネルで、1 つまたは複数のオンラインファイルを選択します。

2 プロジェクト／オフラインにするを選択します。

3 次のいずれかのオプションを選択します。

メディアファイルをディスクに残す 選択したファイルがプロジェクトでオフラインになりますが、ソースファイルはディスクから削除されません。

メディアファイルを削除する 選択したファイルがプロジェクトでオフラインになり、ソースファイルがディスクから削除されます。

注意：ディスクに残されているファイルと同じファイル名でクリップを再キャプチャすると、オリジナルのメディアファイルが置き換えられます。ファイル名を変更せずにオリジナルのクリップを保持するには、クリップを別のフォルダーやディスクに移動するか、再キャプチャするクリップに別のファイル名を指定します。

フッテージを変換ダイアログボックスでのクリップのプロパティの変更

フッテージを変換ダイアログボックスでオプションを選択して、クリップのプロパティを変更することができます。

- フレームレートのオプションの使用方法について詳しくは、113 ページの「ファイルのフレームレートの変更」を参照してください。
- フィールドオーダーのオプションの使用方法について詳しくは、312 ページの「クリップのフィールドオーダーの変更」を参照してください。
- アルファチャンネルオプションの使用方法について詳しくは、430 ページの「アルファチャンネルおよびマット」を参照してください。

フッテージの変換

1 プロジェクトパネルで、プロパティを変更するクリップを右クリック（Windows）または Ctrl キーを押しながらクリック（Mac OS）します。

2 変更／フッテージを変換を選択します。

3 目的のオプションを選択して、「OK」をクリックします。

特別なクリップの作成（合成）

カウントダウンマークの作成（Windows のみ）

最終出力としてフィルムを想定している場合に、カウントダウンマークを使用したいことがあります。カウントダウンマークは、オーディオとビデオが正常に動作し、同期していることを確認するのにも役立ちます。カウントダウンマークを作成およびカスタマイズして、プロジェクトに追加できます。マークの長さは 11 秒間です。

1 プロジェクトパネルの一番下にある新規項目ボタン をクリックし、「カウントダウンマーク」を選択します。

2 新規カウントダウンマークダイアログボックスで、カウントダウンマークを使用するシーケンスの設定と一致するように幅、高さ、タイムベース、ピクセル縦横比を設定します。「OK」をクリックします。

3 カウントダウンマーク設定ダイアログボックスで、必要に応じて次のオプションを指定します。

ワイプ 1 秒で 1 周するワイプエリアの色を指定します。

背景 ワイプカラーの背景となる色を指定します。

線 垂直線と水平線の色を指定します。

二重円 数字を囲む二重円の色を指定します。

数字 カウントダウンの数字の色を指定します。

アウトでパンチ表示 マークの最後のフレームでキューを示す小さな円を表示します。

2 秒前にビープ音 2 秒前のマークのときにビープ音を鳴らします。

1 秒ごとにビープ音 各秒のワイプを開始するときにビープ音を鳴らします。

4 「OK」をクリックします。

カウントダウンマーククリップをカスタマイズするには、プロジェクトパネルでクリップをダブルクリックします。

カラーバーと 1 kHz トーンの作成

ビデオやオーディオ機器の調整の目安となるカラーバーと 1 kHz トーンを出力する 1 秒間のクリップを作成できます。

1 プロジェクトパネルの一番下にある新規項目ボタン をクリックし、「カラーバー＆トーン」を選択します。

2 新規作成ダイアログボックスで、カラーバーとトーンを使用するシーケンスの設定と一致するように幅、高さ、タイムベース、ピクセル縦横比、サンプルレートを設定します。「OK」をクリックします。

注意：オーディオ編集のワークフローによっては、特定のトーンレベルに調整した上での作業が必要になることがあります。1 kHz トーンの初期設定レベルは、0 dBfs を基準とする 012 dB です。トーンレベルをワークフローに合わせてカスタマイズするには、クリップを選択した状態で、クリップ／オーディオオプション／オーディオゲインを選択します。プロジェクトパネルでカラーバーとトーンのクリップを選択している場合は、新しく作成されるクリップインスタンスの初期設定のゲインレベルが設定されます。タイムラインパネルでクリップを選択している場合は、そのクリップインスタンスのみのレベルが変更されます。

ブラックビデオの作成

ビデオトラックの空白の部分は、そのトラックよりも下位のトラックに別の可視クリップ領域がなければ黒で表示されます。必要に応じて、不透明なブラックビデオのクリップを作成して、シーケンスの任意の位置で使用することができます。ブラックビデオのクリップが静止画のようになります。別のカラーのクリップを作成するには、カラーマットを使用します（173 ページの「カラーマットの作成」を参照してください）。

1 プロジェクトパネルの一番下にある新規項目ボタン をクリックし、「ブラックビデオ」を選択します。

2 必要に応じて、新規ブラックビデオダイアログボックスで、ブラックビデオを使用するシーケンスの設定と一致するように幅、高さ、タイムベース、ピクセル縦横比を設定します。初期設定では、新規クリップのデュレーションは 5 秒に設定されています。「OK」をクリックします。

環境設定ダイアログボックスの「一般」で、ブラックビデオのクリップとほかの静止画のクリップのデフォルトデュレーションを変更することができます。詳しくは、300 ページの「静止画のデフォルトデュレーションの変更」を参照してください。

カラーマットの作成

1 プロジェクトパネルの一番下にある新規項目ボタン をクリックし、「カラーマット」を選択します。

2 新規作成ダイアログボックスで、カラーマットを使用するシーケンスの設定と一致するように幅、高さ、タイムベース、ピクセル縦横比を設定します。「OK」をクリックします。

3 カラーピッカーで、カラーマットの色を選択して、「OK」をクリックします。

関連項目

322 ページの「カラーピッカーを使用したカラーの選択」

透明なビデオクリップ（クリアビデオ）の作成

クリアビデオというのは、ブラックビデオ、カラーバーとトーンおよびカラーマットのような合成クリップの一種です。タイムコードエフェクトや稲妻エフェクトのように、透明部分を保持しながら、独自の画像を生成するエフェクトを適用する際に役立ちます。クリアビデオは「透明なマット」であると考えることができます。

クリアビデオに適用できるエフェクトは、アルファチャンネルを操作するエフェクトに限定されています。以下に、クリアビデオに適用できるエフェクトの例を示します。

- タイムコードエフェクト
- チェッカーボードエフェクト
- 円エフェクト
- 楕円エフェクト
- グリッドエフェクト
- レンズフレアエフェクト
- 稲妻エフェクト
- 塗りつぶしエフェクト
- ブラシアニメーションエフェクト

1 プロジェクトパネルの一番下にある新規項目ボタン をクリックし、「クリアビデオ」を選択します。

2 新規作成ダイアログボックスで、クリアビデオを使用するシーケンスの設定と一致するように幅、高さ、タイムベース、ピクセル縦横比を設定します。「OK」をクリックします。

3 クリアビデオのクリップを、プロジェクトパネルからシーケンスの一番上のトラックにドラッグし、必要に応じてスケール調整してからエフェクトを適用します。

関連項目

389 ページの「キーイングエフェクト」

シーケンスへのクリップの追加

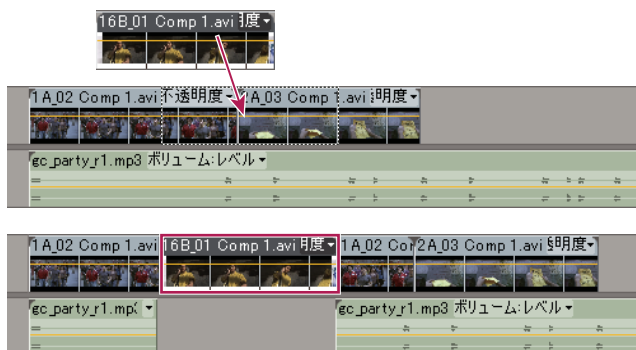
シーケンスへのクリップの追加

クリップは、次の方法でシーケンスに追加することができます。

- プロジェクトパネルまたはソースモニターから、タイムラインパネルまたはプログラムモニターにクリップをドラッグします。
- ソースモニターのインサートボタンまたは上書きボタンを使用して、クリップをタイムラインパネルに追加します。または、これらのボタンに関連付けられたキーボードショートカットを使用します。
- プロジェクトパネルからシーケンスを自動的に構成します。
- Premiere Pro CS5.5 では、クリップをプロジェクトパネル、ソースパネル、メディアブラウザーからプログラムモニターにドラッグします。

上書き編集では、クリップを追加すると、追加先にあるシーケンス内の既存のフレームが、編集ポイントからそのクリップの長さ分だけ置き換えられます。上書き編集は、クリップをシーケンスにドラッグしたとき、またはシーケンス内でクリップを並べ替えているときの編集モードの初期設定です。

既存のクリップを上書きしてクリップを追加

インサート編集では、シーケンスにクリップを追加すると、追加した位置より後ろにあるクリップが新しく挿入したクリップの分だけ後ろに移動します。インサート編集モードに切り替えるには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらクリップをドラッグします。

クリップの間に別のクリップを挿入して追加

1 つまたは複数のトラックをロックすると、インサート編集ではロックされていないすべてのトラックのクリップを移動します。インサート編集でトラックのクリップが移動しないようにするには、トラックをロックします。または、移動する各トラックのヘッダーの同期ロックボタンをクリックします。

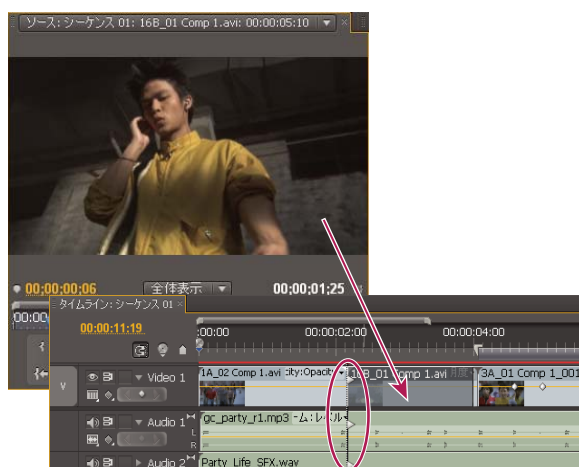
シーケンスの表示

❖ プロジェクトパネルで、シーケンスをダブルクリックします。

シーケンスがタイムラインパネルに表示されます。

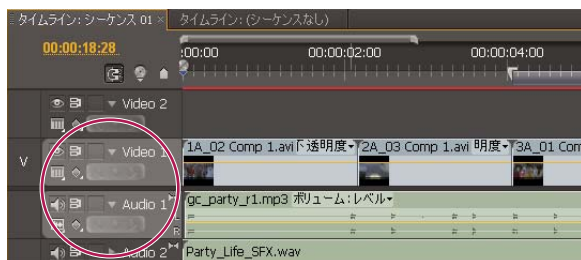
ターゲットトラックの指定

シーケンスには、複数のビデオトラックとオーディオトラックを含めることができます。クリップをシーケンスに追加する場合は、追加先のトラックを指定する必要があります。各種オーディオおよびビデオのいずれについても、1 つまたは複数のトラックをターゲットにできます。ターゲットトラックの指定方法は、編集モードによって異なります。

- クリップをドラッグしてシーケンスに追加する場合は、ドロップ先がターゲットトラックになります。Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらドラッグしてクリップをインサートすると、挿入した分だけ移動させられるトラックに三角マークが表示されます。

シーケンスへクリップをドラッグしているときのターゲットトラックの指定

- シーケンスにクリップを貼り付けて追加する場合、またはソースモニターのコントロール（またはキーボードショートカット）を使用してシーケンスにクリップを追加する場合は、あらかじめターゲットトラックを指定する必要があります。複数のビデオトラックまたはオーディオトラックを一度にターゲットに指定できます。また、1 つのビデオトラック

またはオーディオトラックのみをターゲットにすることも可能です。タイムラインパネルで、ターゲットトラックとして指定するトラックのトラックヘッダー領域をクリックします。ターゲットトラックのヘッダー領域は、ハイライト表示されます。

トラックターゲット指定コマンドの一部には、キーボードショートカットを割り当てることもできます。

ターゲットのビデオおよびオーディオトラックのハイライトされたヘッダー

- ソースモニターでクリップのトラックをシーケンスの 1 つまたは複数のトラックにマップするには、各ソースクリップのトラックを示すソーストラックインジケーターを 1 つまたは複数の選択されたシーケンスのトラックにドラッグします。オーディオのソーストラックインジケーターは、ソースクリップのチャンネル設定に一致するオーディオトラックにだけ配置できます。例えば、ステレオクリップのオーディオトラックインジケーターは、シーケンス内のステレオトラックにのみ配置できます。

ビデオトラックとオーディオトラックのハイライトされたソーストラックインジケーター

クリップを上書きする場合は、どちらの追加方法（クリップをドラッグ、またはソースモニターの上書きボタン）でもターゲットトラック内のクリップだけが影響を受けます。

クリップを挿入する場合は、クリップがターゲットトラックに挿入され、ソースクリップが位置するロックされていないほかのトラック内のクリップも、挿入したクリップの分だけ後ろに移動されます。別のトラックで同期ロックボタンを有効にして、トラックを移動するよう指定することもできます。

他のトラック内のクリップを移動せずにクリップを挿入するには、Ctrl + Alt キー（Windows）または Command + Option キー（Mac OS）を押しながらクリップをトラックへドラッグします。

ビデオクリップは任意のビデオトラックにドラッグできますが、オーディオクリップは互換性のあるオーディオトラックにしか追加できません。オーディオクリップは、マスターオーディオトラックまたはサブミックストラックには追加できません。チャンネルの種類（モノラル、ステレオ、5.1）が同じで互換性のあるオーディオトラックにだけ配置することができます（219 ページの「シーケンス内のオーディオトラック」を参照してください）。

ビデオとオーディオがリンクされているクリップは、ビデオまたはオーディオのいずれかのトラックにドラッグできますが、ビデオとオーディオの各コンポーネントは、対応する適切なトラックに別個に表示されます。

注意：現在どのトラックがターゲットトラックになっているかに関係なく、クリップは、ロック解除されていて、互換性のある任意のトラックにドラッグできます。ロックされているトラックをターゲットトラックにすることはできません。ターゲットトラックをロックすると、そのトラックはターゲットトラックではなくなります。

シーケンスへのビデオおよびオーディオのドラッグ

初期設定では、リンククリップのビデオとオーディオのコンポーネントをシーケンスにドロップすると、クリップのオーディオチャンネルのタイプがターゲットトラックと互換性があれば、対応するトラック（例えば、Video 1 と Audio 1）に表示されます。クリップのオーディオチャンネルの種類がターゲットトラックと互換性がない場合は、リンクされているオーディオクリップは互換性のある次のトラックに移動するか、互換性のあるトラックが自動的に作成されます。

注意：オーディオクリップを互換性のないトラックにドラッグした場合、そのクリップは互換性のある次のトラックに自動的に移動されます。そのトラックに別のオーディオクリップが入っていても、この移動は実行されます。このため、既にシーケンスに入っているクリップに影響を与えないよう、オーディオクリップの種類とトラックの互換性には注意してください。

ただし、Shift キーを押しながらドラッグすると、この動作を変更できます。

注意：アセットと互換性のあるトラックの作成方法について詳しくは、140 ページの「トラックの操作」および 149 ページの「カスタムシーケンスプリセットの作成」を参照してください。

プログラムモニターは、クリップをシーケンスのどこに追加するかを決定するときに役立ちます。上書き編集時には、新しいクリップの最初と最後に隣接するシーケンス内のフレームがここに表示されます。インサート編集時には、挿入ポイントに隣接するフレームがここに表示されます。

1 （オプション）ソースモニターでクリップを開き、インポイントとアウトポイントを指定します（184 ページの「インポイントとアウトポイントの操作」を参照してください）。

インポイントとアウトポイントを設定しない場合は、プロジェクトパネルのビンまたはプレビューサムネールからクリップを直接ドラッグできます。

2 クリップをドラッグしたときにクリップの端（クリップのインポイントとアウトポイント）を揃えるには、タイムラインパネルでスナップボタン がアクティブになっていることを確認します。

3 次のいずれかの操作を行います。

- クリップのビデオおよびオーディオ部分を特定のトラックにドラッグするには、クリップをソースモニターまたはプロジェクトパネルからタイムラインにドラッグします。クリップのビデオ部分を目的のビデオトラックの上に配置する場合は、Shift キーを押したままにします。引き続き Shift キーを押したまま、ビデオとオーディオトラックを分けるバーを通り越して下方向にドラッグします。クリップのオーディオ部分を目的のオーディオトラックの上に配置する場合は、マウスと Shift キーを放します。

- クリップのビデオ部分を Video 1 トラックに、オーディオ部分を任意のオーディオトラックにドラッグするには、ソースモニターまたはプロジェクトパネルから、ビデオトラックとオーディオトラックを分けるラインを超えてクリップをドラッグします。オーディオ部分を配置するオーディオトラック上でクリップをドロップします。クリップのビデオ部分は Video 1 トラックに残り、オーディオ部分は目的のオーディオトラックに配置されます。

- 上書き編集を行うには、クリップをソースモニターまたはプロジェクトパネルからタイムラインパネルにドラッグします。この場合、タイムラインの適切なトラック上のクリップの開始時間位置にドラッグします。追加先がハイライト表示され、ポインターが上書きアイコン に変わります。

- インサート編集を行うには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら、クリップをソースモニターまたはプロジェクトパネルからタイムラインパネルにドラッグします。この場合、タイムラインパネルの適切なトラック上のクリップの開始時間位置にドラッグします。追加先がハイライト表示され、ポインターがインサートアイコン に変わります。すべてのトラックの挿入点に矢印が表示されます。

- インサート編集でターゲットトラックの後続クリップだけを動かすには、Ctrl + Alt キー（Windows）または Command + Option キー（Mac OS）を押しながら、クリップをソースモニターまたはプロジェクトパネルからタイムラインパネルにドラッグします。この場合、タイムラインパネルの適切なトラック上のクリップの開始時間位置にドラッグします。追加先がハイライト表示され、ポインターがインサートアイコン に変わります。クリップを追加するトラックの挿入点だけに矢印が表示されます。

- （欧米語のキーボードのみ）クリップをタイムラインパネル上にドロップする際にクリップにズームインするには、クリップをドラッグして =（等号）キーを押してズーム率を大きくします。また、ズームアウトするには、-（マイナス）キーを押してズーム率を小さくします。テンキーは使用しないでください。

クリップがタイムラインパネルに配置され、タイムラインパネルがアクティブになると、シーケンスに追加したばかりのクリップの再生が簡単にできます。

注意：プログラムモニターへ、クリップを Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらドラッグしたり、キーを押さずにドラッグしたりして、上書きまたはインサートすることができます。このとき、目的のトラックがタイムラインパネルでターゲットとして選択されていて、時間インジケーターがシーケンス内のクリップを追加する位置にあることを確認してください。インサート編集でトラック内のクリップが移動しないようにするには、トラックの同期ロックをオフにするか、トラックをロックします。

関連項目

175 ページの「ターゲットトラックの指定」

174 ページの「シーケンスへのクリップの追加」

140 ページの「トラックの操作」

149 ページの「カスタムシーケンスプリセットの作成」

シーケンスへのビデオまたはオーディオのみのドラッグ

クリップのビデオトラック、オーディオトラックまたは両方のタイプのトラックをシーケンスに追加できます。プロジェクトパネルまたはソースモニターのメイン表示領域からクリップをドラッグすると、両方のタイプのトラックが自動的に追加されます。いずれかのタイプのトラックだけを追加するには、ソースモニターから追加します。

1 プロジェクトパネルまたはタイムラインパネルでクリップをダブルクリックして、ソースモニターでクリップを開きます。

2 ソースモニターで、次のいずれかの操作を行います。

- クリップのオーディオおよびビデオトラックをすべてドラッグするには、メイン表示領域の内部からドラッグします。
- クリップのビデオトラックのみをドラッグするには、ビデオのみドラッグアイコン からドラッグします。
- オーディオトラックのみをドラッグするには、まずタイムラインパネルで、クリップのオーディオトラックを受け取るトラックをターゲットにします。次に、使用するオーディオトラックをターゲットオーディオトラックにマップします。次に、オーディオのみドラッグアイコン からドラッグします。

注意：ビデオのみドラッグおよびオーディオのみドラッグは、ボタンではありません。これらはアイコンであり、クリックすると、それに応じたドラッグ操作を開始できます。

関連項目

175 ページの「ターゲットトラックの指定」

クリップ追加時のトラックの追加

❖ プロジェクトパネルまたはソースモニターから、クリップを一番上のビデオトラックの上（ビデオクリップまたはリンククリップの場合）または一番下のオーディオトラックの下（オーディオクリップまたはリンククリップの場合）の何も表示されていない部分にドラッグします。ソースクリップのコンテンツに従って、オーディオトラック、ビデオトラックまたはその両方が追加されます。

注意：シーケンス内にある適切なメディアタイプのトラック（例えば、ステレオソースクリップ用のステレオオーディオトラック）がすべてロックされている場合、追加するクリップ用のトラックが自動的に作成されます。

関連項目

140 ページの「トラックの操作」

シーケンスへのクリップの挿入

1 プロジェクトパネルまたはシーケンスでクリップをダブルクリックして、ソースモニターでクリップを開きます。

2 クリップを挿入するシーケンス内の位置に時間インジケーターを配置します。

3 タイムラインパネルで、ソースクリップのコンポーネントを挿入するトラックのヘッダーをクリックして、トラックをターゲット指定します。

4 ソースクリップのコンポーネントを挿入するトラックのヘッダーにソースクリップのトラックインジケーターをドラッグします。

5 挿入の結果として移動されるトラックのヘッダーで、同期ロックボックスをクリックします。

注意：ターゲット指定されたトラックまたは同期ロックが有効化されたトラックは、挿入によって影響を受けます。影響を受けないのは同期ロックが無効な非ターゲットトラックだけです。トラックにソーストラックインジケーターがない場合、またはトラックがターゲットになっていないが同期ロックが有効な場合は、ソースクリップのデュレーションの時間インジケーターの位置にあるトラックに空のトラック背景が挿入されます。

6 ソースモニターで、インサートボタン をクリックします。

クリップのオーディオおよびビデオコンポーネントは、時間インジケーターの位置で選択したトラックに挿入されます。同期ロックが有効になっているトラック上の挿入位置の右側のクリップは、挿入されたクリップの長さ分、右に移動します。

関連項目

www.adobe.com/go/lrvid4072_pr_jp

ターゲット指定の向上

シーケンスへのクリップの上書き

1 プロジェクトパネルまたはシーケンスでクリップをダブルクリックして、ソースモニターでクリップを開きます。

2 クリップを上書きするシーケンス内の位置に時間インジケーターを配置します。

3 ソースクリップのコンポーネントを上書きするトラックのヘッダーをクリックして、トラックをターゲット指定します。

4 ソースクリップのコンポーネントを上書きするトラックのヘッダーにソースクリップのトラックインジケーターをドラッグします。

注意：上書き編集で、ターゲットトラックにソーストラックインジケーターがない場合は、ソースクリップのデュレーションに合わせて空のトラック背景が挿入され、その場所にあった以前のコンテンツは削除されます。

5 ソースモニターで、「オーバーレイ」（Premiere Pro CS5.5 では「上書き」）ボタン をクリックします。

クリップのオーディオおよびビデオコンポーネントは、時間インジケーターの位置で選択したトラックにオーバーレイされます。

プログラムパネルへのクリップのドラッグによるインサートまたは上書き

Adobe Premiere Pro CS5.5 では、プロジェクトパネル、ソースパネル、メディアブラウザーでクリップを選択してプログラムモニターにドラッグできます。この操作により、オーバーレイがモニターに表示され、上書きとインサート編集が視覚的に描画されます。別の編集方法に切り替えることができる補助キーについてのツールヒントが表示されます。クリップをプログラムパネルにドラッグしてインサート編集または上書き編集を行うには、次の操作を行います。

- ドラッグ＆ドロップで上書き編集を行う（補助キーなしの初期設定のドラッグ操作）。
- ドラッグ＆ドロップでインサート編集を行う（Cmd ／ Ctr 補助キーを押しながら操作）。

クリップは、プロジェクトパネルまたはメディアブラウザーからプログラムパネルにドラッグできます。このようにドラッグできるクリップには、AV、ビデオのみまたはオーディオのみのクリップがあります。

クリップをプロジェクトパネルやメディアブラウザーからプログラムモニターのビデオ表示領域にドラッグするときに、補助キーを押さずにドラッグすると、初期設定で上書きオーバーレイが表示されます。クリップのサムネール画像の下にはツールヒントが表示されます。そのままドロップすると（マウスボタンを放すと）、上書き編集が実行され、Cmd ／ Ctrl キーを押しながらドロップすると、インサート編集が実行されます。

プログラムモニターにドラッグされた複数のクリップには、複数のクリップがスタックされていることを示すアイコンは表示されません。複数のクリップがスタックされていることを示すアイコンは、ドラッグされているクリップ数が正確に反映されているわけではありません。

補助キーを押しながら操作すると、オーバーレイが更新され、インサート編集オーバーレイが表示されます。ドラッグ＆ドロップ操作の途中で、上書きモードとインサートモードを交互に切り替えることができます。補助キーを押し続けると、オーバーレイの表示が更新されます。

3 ポイント編集および 4 ポイント編集

ソースモニターとプログラムモニターには、従来のビデオ編集の標準的なテクニックである 3 ポイント編集と 4 ポイント編集を行うためのコントロールがあります。

3 ポイント編集では、2 つのインポイントと 1 つのアウトポイント、または 2 つのアウトポイントと 1 つのインポイントを指定します。4 つ目のポイントを指定する必要はありません。4 つ目のポイントは、ほかの 3 つのポイントによって推定されます。例えば、一般的な 3 ポイント編集で、ソースクリップの開始フレームと終了フレーム（ソースのインポイントとアウトポイント）と、シーケンスでクリップが開始される位置（シーケンスのインポイント）を指定します。この場合、シーケンスでクリップが終了する位置（未指定のシーケンスのアウトポイント）は、自動的に判断されます。3 つのポイントは任意に指定して編集を実行できます。例えば、クリップの開始点よりも終了点の方が重要である場合、ソースのインポイントとアウトポイント、およびシーケンスのアウトポイントを 3 つのポイントとして指定します。それに対して、シーケンスの特定の場所でクリップが開始および終了する必要がある場合（例えば、ナレーションに完全に一致させる場合など）は、シーケンス内に 2 つのポイントを設定して、ソースに 1 つのポイントを指定します。

4 ポイント編集では、ソースおよびシーケンスの両方にインポイントとアウトポイントを設定します。4 ポイント編集は、ソースクリップとシーケンスで、開始フレームと終了フレームの両方が重要な場合に便利です。設定したソースとシーケンスのデュレーションが異なる場合、警告メッセージが表示され、新しいポイントの設定を求めるメッセージが表示されます。

関連項目

184 ページの「インポイントとアウトポイントの操作」

3 ポイント編集

1 プロジェクトパネルで、ソースモニターに表示するクリップをダブルクリックします。

2 タイムラインパネルでクリップを追加するトラックのヘッダーをクリックして、トラックをターゲット指定します。

3 タイムラインで、クリップコンポーネントを挿入するトラックのヘッダーにソーストラックインジケーターをドラッグします。

4 ソースモニターとプログラムモニターで、合計 3 つのインポイントとアウトポイントを任意の組み合せで指定します。

5 ソースモニターで、次のいずれかの操作を行います。

- インサート編集を行うには、インサートボタン をクリックします。
- 上書き編集を行うには、上書きボタン をクリックします。

4 ポイント編集

1 プロジェクトパネルで、ソースモニターに表示するクリップをダブルクリックします。

2 タイムラインパネルでクリップを追加するトラックのヘッダーをクリックして、トラックをターゲット指定します。

3 タイムラインで、クリップコンポーネントを挿入するトラックのヘッダーにソーストラックインジケーターをドラッグします。

4 ソースモニターで、ソースクリップのインポイントとアウトポイントを指定します。

5 プログラムモニターで、シーケンスのインポイントとアウトポイントを指定します。

6 ソースモニターで、次のいずれかの操作を行います。

- インサート編集を行うには、インサートボタン をクリックします。
- インサート編集でターゲットトラックの後続クリップだけを動かすには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらインサートボタン をクリックします。
- 上書き編集を行うには、上書きボタン をクリックします。

7 設定したソースとプログラムのデュレーションが異なる場合は、次のいずれかのオプションを選択します。

範囲に合わせてクリップ速度を変更 クリップの速度を変更して、ソースクリップのデュレーションが、シーケンスのインポイントとアウトポイントによって決定されているデュレーションと同じになるようにします。ソースクリップのインポイントとアウトポイントはそのまま維持されます。

クリップの最初をトリミング ソースクリップのインポイントを自動的に変更して、ソースクリップのデュレーションが、シーケンスのインポイントとアウトポイントによって決定されているデュレーションと同じになるようにします。

クリップの最後をトリミング ソースクリップのアウトポイントを自動的に変更して、ソースクリップのデュレーションが、シーケンスのインポイントとアウトポイントによって決定されているデュレーションと同じになるようにします。

シーケンスのインポイントを無視 設定したシーケンスのインポイントを無視して、3 ポイント編集を行います。

シーケンスのアウトポイントを無視 設定したシーケンスのアウトポイントを無視して、3 ポイント編集を行います。

シーケンスへのクリップの自動追加

シーケンスへオート編集機能を使用すると、編集前のクリップを追加されたクリップには、初期設定のビデオとオーディオトランジションを含めることができます。

「シーケンスへオート編集」コマンドを使用してラフカットを作成する方法について、ビデオチュートリアルがアドビ システムズ社の Web サイトで公開されています。

1 各クリップのインポイントとアウトポイントをそれぞれ設定します。

2 プロジェクトパネルにクリップを配置します。クリップは、選択した順でシーケンスに追加することも、アイコン表示のビンに配置されている順で追加することもできます。また、ネストされているビン内のシーケンスやクリップを追加することもできます。

プロジェクトパネルをアイコンビューに設定して、ビン内のクリップをストーリーボード形式で配置できます（104 ページの「プロジェクトパネルの表示形式の変更」を参照してください）。

3 プロジェクトパネルでクリップを選択します。Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら、目的の順序でクリップを選択するか、または複数のクリップを囲むようにドラッグして選択します。

4 プロジェクトパネルで、シーケンスへオート編集ボタン をクリックします。

5 シーケンスへオート編集ダイアログボックスで、次のオプションを設定して「OK」をクリックします。

並び クリップがシーケンスに追加されるときの、クリップの並べ方を指定します。「配置順」を選択すると、プロジェクトパネルに表示されている順序（リスト表示の場合は上から下に向かって、アイコン表示の場合は左から右、上から下に向かって）でクリップが追加されます。「選択順」を選択すると、クリップはプロジェクトパネルで選択した順序に従って追加されます。

配置 シーケンスにクリップをどのように配置するかを指定します。「現在の配置順」を選択すると、クリップはそのまま順番に配置されます。「番号なしマーカー」を選択すると、クリップは番号なしのシーケンスマーカーの位置に配置されます。また、トランジションのオプションが指定できなくなります。

置き換え方法 実行する編集の種類を指定します。シーケンスの現在の位置にクリップをインサートする場合は、「インサート編集」を選択します。インサート編集を実行すると、新しいクリップが入った分だけ既存のクリップが先方向に移動します。上書き編集を行う場合は「Overwrite Edit（上書き編集）」を選択します。上書き編集を実行すると、シーケンスの現在の開始時間にある既存のクリップが新しいクリップに置き換えられます。

注意：「シーケンスへオート編集」コマンドは、ターゲットトラックを無視し、常に使用可能な最下位のビデオトラックおよびオーディオトラックを使用します。例えば、Video 1 と Audio 1 がロックされている場合、Video 2 と Audio 2 または適切なチャンネルタイプの最下位のオーディオトラックが自動的に使用されます。

クリップオーバーラップ「デフォルトのオーディオトランジションを適用」または 「デフォルトのビデオトランジションを適用」を選択した場合に、クリップ間のトランジションの長さをどの程度調整するかを指定します。例えば、30 フレームと指定すると、クリップのインポイントとアウトポイントがそれぞれ 15 フレームずつトリミングされ、30 フレームのトランジションが追加されます。このオプションの初期設定値は、15 フレームです。メニューで単位をフレームまたは秒に設定できます。

デフォルトのオーディオトランジションを適用 エフェクトパネルの初期設定として定義されているオーディオトランジションを使用して、各オーディオ編集位置にオーディオクロスフェードが作成されます。選択したクリップ内にオーディオトラックが存在し、配置オプションが「現在の配置順」に設定されている場合だけ選択可能になります。クリップオーバーラップオプションが 0 に設定されている場合には機能しません。

デフォルトのビデオトランジションを適用 各編集ポイントにエフェクトパネルの初期設定として定義されているトランジションが作成されます。このオプションは、配置オプションが「一定に配置」に設定されている場合だけ使用できます。クリップオーバーラップオプションが 0 に設定されている場合には機能しません。

オーディオを無視「シーケンスへオート編集」で選択したクリップのオーディオが無視されます。

ビデオを無視「シーケンスへオート編集」で選択したクリップのビデオが無視されます。

関連項目

335 ページの「初期設定のトランジションの指定と適用」

シーケンスへのさまざまな種類のクリップの追加

フレームレート、フレーム縦横比およびフレームサイズが異なるクリップを同じシーケンス内に混在させることができます。例えば、HD クリップを SD プロジェクト内のシーケンスにドロップすると、クリップにレターボックスが適用され、SD フレームサイズに合わせて自動的に調整されます。同様に、SD クリップを HD プロジェクトのシーケンスにドロップすると、クリップには自動的にピラーボックスが適用されます。

タイムラインで、シーケンス設定が異なる属性のクリップの上にレンダリングバーが表示されます。レンダリングバーは、最終的な出力の前にクリップのレンダリングが必要になることを示しますが、必ずしもクリップをリアルタイムでプレビューできないことを示すものではありません。クリップの上に黄色のレンダリングバーが表示されている場合は、レンダリングせずにリアルタイムで再生できる可能性があります。ただし、赤色のレンダリングバーが表示されている場合は、Premiere Pro ではレンダリングせずにリアルタイムで再生することはできません。

シーケンスとは異なるフレームレートのクリップは、シーケンスのフレームレートでシーケンスから再生されます。

タイムラインでのクリップの置き換え

タイムラインパネル内のあるクリップをソースモニターまたは任意のビンの別のクリップと置き換えることができます。このとき、タイムライン内のオリジナルのクリップに適用されていたエフェクトはそのまま保持されます。

次のキーボード補助キーのいずれかを使用して、クリップをプロジェクトパネルまたはソースモニターからタイムラインパネルのクリップにドラッグします。

- 新しいクリップのインポイントを使用するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらドラッグします。例えば、アクションを目的の位置から開始できるようにクリップをトリミング済みの場合は、新しいクリップのインポイントを使用します。
- 元のクリップのインポイントを新しいクリップに適用するには、Shift+Alt キー（Windows）または Shift+Option キー（Mac OS）を押しながらドラッグします。例えば、新しいクリップが別のカメラを使用する元のクリップと同期して撮影された場合、元のクリップのインポイントを新しいクリップに適用できます。この場合、元のクリップのインポイントを適用すると、新しいクリップはアクションの同じ箇所から開始します。

タイムラインでは、クリップの位置とエフェクトはそのまま保持され、オリジナルのクリップに適用されていたエフェクトが置き換え後のクリップにも適用されます。

クリップを選択し、ビンまたはソースモニターで置き換え用のクリップを選択して、クリップ／クリップの置き換え／ [置き換えの種類] を選択することで、タイムラインのクリップを置き換えることもできます。

クリップのソースフッテージの置き換え

プロジェクトパネルで、クリップのソースフッテージを置き換えることができます。クリップのソースフッテージを置き換えると、新しいソースファイルにリンクされます。クリップおよびそのサブクリップのすべてのインスタンスはプロジェクトパネルとタイムラインでインポイントとアウトポイントおよび適用済みエフェクトとともに保持されます。ただし、クリップは元のフッテージに代わって置き換え用フッテージにリンクされます。例えば、プレースホルダーフッテージを最終フッテージに置き換えたり、サウンドトラック付きのフッテージを別の言語のサウンドトラックが付いた同じフッテージに置き換えたりして、元のフッテージに行った同じ編集をすべて保持することができます。

1. プロジェクトパネルで、新しいソースフッテージが必要なクリップを選択します。
2. クリップ／フッテージを置き換えを選択します。
3. フッテージを置き換えダイアログボックスで、置き換え用フッテージが含まれているファイルを参照します。
4. クリップの名前を置き換え用フッテージのファイル名に変更するには、「ファイル名に合わせてクリップ名を変更」をオンにします。
5. 「選択」をクリックします。

注意：編集／取り消しコマンドを使用して、フッテージの置き換えを取り消すことはできません。ただし、クリップ／フッテージを置き換えコマンドをもう一度使用して、クリップを元のソースファイルに再リンクすることはできます。

シーケンスのインポイントとアウトポイントの設定または消去

シーケンスのインポイントとアウトポイントを使用して、クリップを配置したり並べ替えたりすることができます。

注意：プログラムモニターでリフト操作または抽出調査を行った場合、シーケンスのインポイントとアウトポイントは自動的に消去されます。

シーケンスのインポイントとアウトポイントの設定

1 タイムラインパネルでインポイントに移動して、プログラムモニターでインポイントを設定ボタン をクリックします。

2 タイムラインパネルでアウトポイントに移動して、アウトポイントを設定ボタン をクリックします。

プログラムモニターまたはタイムラインパネルでグリップ（縦線が数本表示されている部分）をドラッグすることで、デュレーションを変更せずにインポイントとアウトポイントを一緒に移動できます。

選択範囲の前後へのシーケンスのインポイントとアウトポイントの設定

1 タイムラインパネルで、シーケンスの 1 つまたは複数のクリップ、または 1 つのスペースを選択します。

2 マーカー／シーケンスマーカーを設定／選択範囲にインアウトを選択します。選択範囲のインポイントとアウトポイントに対応する場所にシーケンスのインポイントとアウトポイントが設定されます。

このコマンドは、3 ポイント編集または 4 ポイント編集を使用しているときに、シーケンス内のクリップの置き換えや削除を行う場合に便利です（180 ページの「3 ポイント編集および 4 ポイント編集」を参照してください）。

シーケンスのインポイントとアウトポイントの消去

1 プログラムモニターにシーケンスが開かれていることを確認します。

2 マーカー／シーケンスマーカーを消去を選択し、「イン」、「アウト」または「インとアウト」を選択します。

Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらインポイントを設定ボタン またはアウトポイントを設定ボタン をクリックして、インポイントまたはアウトポイントを消去することもできます。

シーケンス開始時間の設定

初期設定では、各シーケンスのタイムラインルーラーは 0 から始まり、新規シーケンスダイアログボックスの「一般」タブの「表示形式」フィールドで指定したタイムコード形式に応じて時間が表示されます。シーケンスのタイムラインルーラーの開始時間は変更することができます。例えば、標準的なマスターテープと一致するように、シーケンス開始時間の設定を 00;58;00;00 にすれば、通常のプログラム開始時間である 01;00;00;00 の前に 2 分間のリーダー（カラーバー、カウントダウンマークなどに使用）を設けることができます。

❖ タイムラインパネルのメニューから「シーケンス開始タイムコード」を選択し、開始タイムコードを入力して、「OK」をクリックします（開始タイムコードには、正の値を入力する必要があります）。

クリップのトリミング

インポイントとアウトポイントの操作

クリップのインポイントとアウトポイントを設定する操作のことをトリミングと呼びます。トリミングを行うには、シーケンスに配置したいフレームのインポイントを決定し、続いてアウトポイントに設定したいフレームを決定します。

クリップのインポイントとアウトポイントは、ソースモニターで設定できます。クリップをシーケンスに配置した後、クリップの端をドラッグして、クリップのインポイントとアウトポイントをトリミング設定できます。特別の機能ツールを使用した操作では、複数のクリップの端を一度にトリミングすることができます。この機能を使用すれば、シーケンスの一貫性を保ちながら、効率的にクリップの調整を行うことができます。

範囲選択したクリップやグループ化されているクリップのトリミング操作は、1 つのクリップのトリミング操作と同様に行うことができます。範囲選択したクリップまたはクリップのグループは、1 つのクリップとして動作します。つまり、外側の端（先頭のクリップのインポイントと一番最後のクリップのアウトポイント）はトリミングできますが、内側の個々のクリップの端（選択した一連のクリップまたはクリップのグループの先頭および最後以外のクリップのインポイントとアウトポイント）はトリミングできません。

シーケンス内のトリミング編集を微調整するには、トリミングモニターを表示します。トリミングモニターのレイアウトはソースモニターやプログラムモニターと似ていますが、トリミングモニターのコントロールはシーケンス内のクリップの継ぎ目を正確に調整できるように最適化されています。

メタデータパネルのスピーチ分析ペインでは、選択した発話にインポイントとアウトポイントを設定することによって、クリップをトリミングできます。

同様に、プログラムモニターでシーケンスのインポイントとアウトポイントを設定して、シーケンスにクリップを追加することも可能です。これらのモニターは異なる目的で使用しますが、インポイントとアウトポイントの設定と移動を行うためのコントロールは、どちらのモニターでも同じように機能します（詳しくは、183 ページの「シーケンスのインポイントとアウトポイントの設定または消去」を参照）。

関連項目

トリミング

ソースモニターでの波形のスクラブ

❖ ソースモニターで、波形の任意の場所を左右にドラッグします。

クリックした場所に時間インジケーターが表示されて、クリップ上をドラッグ（スクラブ）した速度でオーディオクリップが順方向または逆方向に再生されます。

ソースモニターでの波形のズームインまたはズームアウト

ソースモニターでオーディオ波形をズームインすると、マーカー、インポイントまたはアウトポイントの場所を正確に特定できます。

1 プロジェクトパネルでオーディオクリップをダブルクリックして、ソースモニターで開きます。

2 水平方向にズームするには、ソースモニターのタイムバーの上にある水平ズームバーの一端をドラッグします。

すべてのチャンネルの波形およびタイムバーは、水平方向に拡大または縮小されます。

3 垂直方向にズームするには、次のいずれかの操作を行います。

- 1 つのチャンネルでズームインするには、ソースモニターの右側のデシベルルーラーの横にある垂直ズームバーの一端をドラッグします。
- すべてのチャンネルで同時にズームインするには、ソースモニターの右側のデシベルルーラーの横にある垂直ズームバーの一端を Shift キーを押しながらドラッグします。

1 つまたはすべてのチャンネルの波形およびデシベルルーラーは、垂直方向に拡大または縮小されます。

初期設定の垂直ズームレベルへの復帰

❖ 垂直ズームバーをダブルクリックします。

以前の垂直ズームレベルへの復帰

❖ 初期設定のズームレベルに戻してから、垂直ズームバーをダブルクリックします。

ソースモニターでのトリミング

ソースモニターパネルには、クリップのトリミングに便利なツールが用意されています。これらのツールを使用して、インポイントとアウトポイントを設定、移動または消去したり、時間インジケーターを任意のポイントに移動したり、フレームをその位置でプレビューしたりすることができます。

関連項目

174 ページの「シーケンスへのクリップの追加」

234 ページの「スプリット編集」

ソースモニターでのクリップの表示

❖ クリップをソースモニターで開くには、次のいずれかの操作を行います。

- プロジェクトパネル内のクリップをダブルクリックします。
- タイムラインパネルでクリップをダブルクリックします。

ソースモニターに表示するクリップの選択

ソースモニターでは、複数のクリップを同時に開くことができます。ただし、表示できるクリップは一度に 1 つだけです。

1 「ソース」タブで、下向き三角形をクリックしてタブメニューを開きます。

2 表示するクリップの名前を選択します。

注意：ソースモニターでクリップを選択する操作や閉じる操作にキーボードショートカットを割り当てることができます。

ソースモニターを使用したインポイントとアウトポイントの設定

❖ ソースモニターでインポイントまたはアウトポイントを設定するには、次のいずれかの操作を行います。

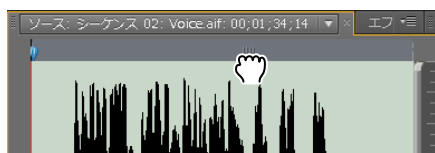
- インポイントをマークするには、再生ヘッドを任意のフレームにドラッグします。次にインポイントを設定ボタン をクリックします。
- アウトポイントをマークするには、再生ヘッドを任意のフレームにドラッグします。次にアウトポイントを設定ボタン をクリックします。

インポイントとアウトポイントの同時移動

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- ビデオクリップまたはオーディオクリップで、ソースモニターのタイムラインルーラーのグリップ（縦線が数本表示されている部分）にカーソルを移動すると手のひらカーソルに変わり、インポイントとアウトポイントを同時に移動することができます。手のひらカーソルに変わる部分をクリックしてドラッグしてください。必ず縦線が数本表示されている部分をクリックしてドラッグしてください。この部分ではないところをクリックしてドラッグすると、時間インジケーターが移動します。

グリップを使用したインアウト範囲の移動（ビデオクリップまたはトラック）

- オーディオクリップでは、波形の上にあるインポイントとアウトポイントの間のグレーの領域をクリックし、左右にドラッグします。

グリップを使用したインアウト範囲の移動（オーディオクリップまたはトラック）

インポイントとアウトポイントが同時に移動し、その間のデュレーションが一定に保たれます。

プログラムモニターまたはタイムラインパネルでも、この方法でシーケンスのインポイントとアウトポイントを移動できます。

ソースモニターでのインフレームとアウトフレームの表示

ソースモニターでインポイントとアウトポイントを設定した後に、インポイントとアウトポイント間の領域をドラッグして、インポイントとアウトポイントのフレームをソースモニターに並べて表示できます。このフレーム表示方法は、特定のデュレーションのインポイントとアウトポイントを設定して、そのデュレーションに最適なクリップ範囲を指定する場合に便利です。また、インポイントとアウトポイントをすばやく調整する場合にも便利です。

注意：この方法でのインフレームとアウトフレームの表示は、ソースモニターでシーケンスからクリップを開いている場合にだけ機能します。

1 インポイントとアウトポイントを設定します。

2 グリップ（縦線が数本表示されている部分）をドラッグします。

インポイントまたはアウトポイントへの移動

クリップのインポイントまたはアウトポイントに移動するにはソースモニターを使用し、シーケンスのインポイントまたはアウトポイントに移動するにはプログラムモニターを使用します。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 現在の時間をインポイントに移動するには、インポイントへ移動ボタン をクリックします。
- 現在の時間をアウトポイントに移動するには、アウトポイントへ移動ボタン をクリックします。

注意：任意のターゲットトラックの次の編集ポイントに移動するには、次の編集ポイントへ移動ボタン をクリックします。任意のターゲットトラックの前の編集ポイントに移動するには、前の編集ポイントへ移動ボタン をクリックします。

ソースクリップのインポイントまたはアウトポイントの削除

1 プロジェクトパネルでソースクリップをダブルクリックして、ソースモニターで開きます。

注意：タイムラインクリップインスタンスはソースクリップではありません。ソースモニターに読み込まれているタイムラインクリップからインポイントやアウトポイントを削除することはできません。

2 マーカー／クリップマーカーを消去を選択し、「イン」、「アウト」または「インとアウト」を選択します。

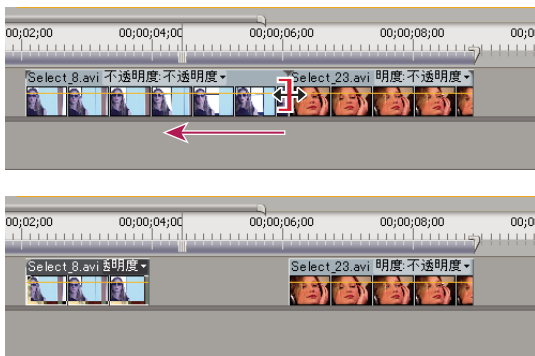
Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらソースモニターでインポイントを設定ボタン またはアウトポイントを設定ボタン をクリックして、インポイントまたはアウトポイントを消去することもできます。

トリムインツールとトリムアウトツールを使用したトリミング

タイムラインパネルでクリップの端をドラッグすることで、クリップのインポイントやアウトポイントを変更することができます。クリップの端をドラッグすると、プログラムモニターにそのクリップのインポイントとアウトポイントが表示されます。また、トリミングするフレーム数がツールヒントに表示されます。表示される値は、端をシーケンスの先頭に向かってドラッグしているときには負の値に、シーケンスの最後に向かってドラッグしているときには正の値になります。ソースフッテージのオリジナルのインポイントとアウトポイントを超えてトリミングすることはできません。

❖ 選択ツール をクリックして、次のいずれかの操作を行います。

- クリップの先頭（左端）にポインターを合わせて、トリムアイコン に変わったら、ドラッグ操作でクリップのインポイントを設定します。
- クリップの最後部（右端）にポインターを合わせて、トリムアイコン に変わったら、ドラッグ操作でクリップのアウトポイントを設定します。

注意：リンククリップの片方のトラックだけをトリミングするには、ポインターをトリミングアイコンに変えて、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらクリックします。トリミング操作を開始した後は、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押し続ける必要はありません。クリップのリップルトリミングを行うには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらドラッグします。

クリップのトリミング

この方法でトリミングを行った場合、1 つのクリップの端だけが変更され、隣接するクリップは影響されません。複数のクリップの端を一度にトリミングしたり、隣接するクリップを移動する方法について詳しくは、189 ページの「ローリング編集とリップル編集」および 193 ページの「スリップ編集とスライド編集」を参照してください。

選択ツールを使用してドラッグしているときに、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押すとリップル編集ツールに切り替わります。

時間インジケーターによるトリミング

2 つのキーボードコマンドを割り当てることで、シーケンス内のクリップのインポイントまたはアウトポイントを時間インジケーターのある位置に設定することができます。

注意：この編集機能によって、シーケンスにギャップが作成されます。

時間インジケーターでトリミングするためのキーボードコマンドの設定

1 編集／キーボードショートカットを選択します。

2 セットポップアップメニューから「カスタム」を選択します。

3 キーボードコマンドの種類のポップアップメニューから「アプリケーション」を選択します。

4 「インポイントから時間インジケーターまでトリミング」および「アウトポイントから時間インジケーターまでトリミング」までスクロールします。

5 「インポイントから時間インジケーターまでトリミング」および「アウトポイントから時間インジケーターまでトリミング」のキーボードショートカットを設定します。

時間インジケーターでのインポイントとアウトポイントの設定

1 トリミングするクリップが含まれている 1 つまたは複数のトラックのトラックヘッダー（トラックタイトルの周囲の領域）をクリックします。これにより、1 つまたは複数のトラックがターゲットになります。ビデオトラックまたはオーディオトラック、またはその両方をターゲットにすることができます。

2 クリップのインポイントまたはアウトポイントを設定する場所に時間インジケーターをドラッグします。

3 「インポイントから時間インジケーターまでトリミング」または「アウトポイントから時間インジケーターまでトリミング」に割り当てたキーボードコマンドを押します。

スピーチ分析でのトリミング

スピーチ分析のテキストにインポイントとアウトポイントを追加して、マスタークリップの部分を選択することができます。メタデータパネルの「スピーチ分析」セクションから、選択した部分の直接インサートまたは上書きをすることができます。

1 メタデータパネルのスピーチ分析セクションで単語を選択します。

2 次のいずれかの操作を行います。

- 単語をインポイントとして設定するには、「インを設定」（Premiere Pro CS5.5 では「インをマーク」）をクリックします。
- 単語をアウトポイントとして設定するには、「アウトを設定」（Premiere Pro CS5.5 では「アウトをマーク」）をクリックします。

Premiere Pro は、単語の先頭にインポイントを設定し、単語の末尾にアウトポイントを設定します。また、Premiere Pro は、メタデータパネルの「スピーチ分析」セクションのインポイントとアウトポイントの間をハイライト表示します。

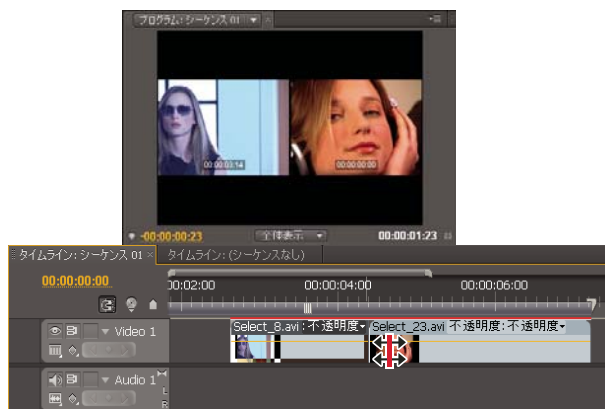
ローリング編集とリップル編集

ローリング編集とリップル編集は、タイムパネルのトラックに対して直接行うことも、トリミングモニターを使用して行うこともできます。

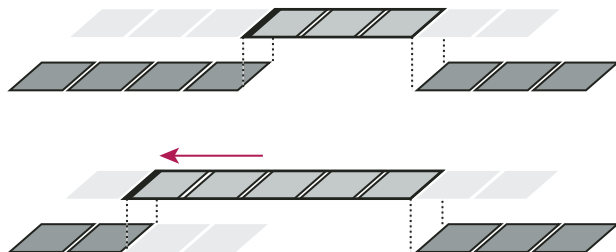
関連項目

195 ページの「トリミングモニターでの操作」

ローリング編集とリップル編集について

2 つのクリップ間の編集ポイント（カット）を調整する場合は、トリミング操作の簡単な応用機能であるローリング編集とリップル編集を使用します。これらの編集ツールを使用することで、通常のツールでは複数の手順が必要となる調整も 1 つの操作で行うことができます。リップル編集とローリング編集では、影響を受けるフレームがプログラムモニターに左右に並んで表示されます。

ローリング編集中のプログラムモニターとタイムライン

ローリング編集

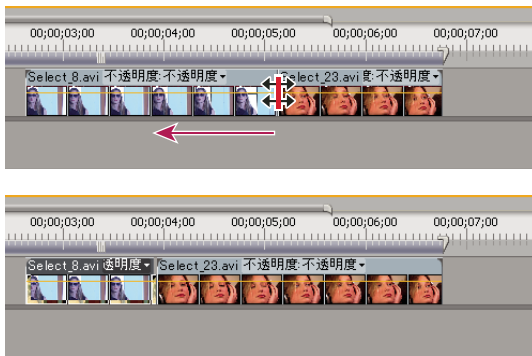
ローリング編集では、隣接するアウトポイントとインポイントが同じフレーム数だけ同時に追加または削除されます。この編集方法では、クリップ間の編集ポイントが追加または削除したフレーム分だけ移動されますが、ほかのクリップの時間位置とシーケンスの合計デュレーションは維持されます。Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらローリング編集を開始すると、ビデオクリップとオーディオクリップのリンクを一時的に解除して、片方のトラックだけを編集できます（**L** カット編集または **J** カット編集とも呼ばれます）。

ローリング編集の場合、編集ポイントを前にドラッグすると、前のクリップが短くなり、後続のクリップが長くなって、プログラムのデュレーションが維持されます。

リップル編集

リップル編集では、クリップがトリミングされ、トリミングした分だけトラック内の後続のクリップが移動します。リップル編集でクリップを短くすると、その編集ポイントの後ろにあるすべてのクリップが前に移動します。また、クリップを長くすると、その編集ポイントの後ろにあるすべてのクリップが後ろに移動します。リップル編集では、編集ポイントの片側にあるスペースもクリップとして扱われ、クリップと同様に移動します。Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらリップル編集を開始すると、ビデオクリップとオーディオクリップのリンクを一時的に解除して、片方のトラックだけを編集できます。

ローリングツールを使用したローリング編集

1 ローリングツール を選択します。

2 タイムラインパネルで、変更するクリップの端を左または右にドラッグします。クリップに追加したのと同じ数のフレームが隣接するクリップから削除されます。リンクしているビデオクリップとオーディオクリップのどちらか一方だけを操作する場合は、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらドラッグします。

ローリング編集中（上）および編集後（下）のタイムラインパネル

トリミングモニターを使用したローリング編集

1 トリミングモニターで、ビデオまたはオーディオトラックを選択ボタンをクリックし、編集するトラックを選択します。

2 ローリング編集を行うときに移動させるトラックのヘッダーで、同期ロックボックスをクリックします。

3 タイムラインで、時間インジケーターを編集ポイントに移動します。トリミングモニターに編集ポイントが表示されます。

4 次のいずれかの操作を行います。

- クリップ画像の間にポインターを移動し、ポインターがローリングツール に変わったら、左または右にドラッグします。
- 中央にあるタイムコード値を左または右にドラッグします。
- 中央のジョグを左または右にドラッグします。
- 画像の間にあるタイムコード値をクリックします。有効なタイムコード値を入力した後 Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押して、両方のクリップの端をそのフレームまでトリミングします。
- 中央のジョグの上のフィールドの値を選択し、負の値（両方のクリップを左にトリミングする場合）または正の値（両方のクリップを右にトリミングする場合）を入力して、Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押します。
- 編集するフレーム数に対応するボタンをクリックします。「-1」または「-5」ボタンをクリックすると両方のクリップが左にトリミングされ、「+1」または「+5」ボタンをクリックすると両方のクリップが右にトリミングされます。

注意：初期設定では、トリムオフセット値は 5 フレームになっていますが、トリミングの環境設定で任意の値を設定できます。編集／環境設定／トリミング（Windows）または Premiere Pro ／環境設定／トリミング（Mac OS）を選択します。

時間インジケーターを使用したローリング編集

シーケンスにギャップを残さずに、シーケンス内のクリップのインポイントまたはアウトポイントを時間インジケーターまたは再生ヘッドの位置へ移動することができます。このような編集のことを、「編集を拡張する」または「拡張編集コマンドを使用する」ともいいます。

Premiere Pro CS5 では、まずキーボードショートカットダイアログボックスでキーボードショートカットを割り当てます。次に、指定したキーボードコマンドを使用して、ローリング編集として編集を拡張します。キーボードショートカットダイアログボックスのコマンドは以下のとおりです。

- 前の編集ポイントから時間インジケーターまでロール
- 次の編集ポイントから時間インジケーターまでロール

これらのコマンドは、キーボードショートカットダイアログボックスでショートカットを割り当てた後に使用可能になります。

Premiere Pro CS5.5 では、一般的な業界用語に合わせて、「前／次の編集ポイントから時間インジケーターまでロール」を「前／次の編集ポイントを再生ヘッドまで変更」に変更しています。拡張編集コマンドは、初期設定でシーケンスメニューにも用意されています。

Premiere Pro CS5 でのロール編集コマンドに対するキーボードショートカットの割り当て

1 編集／キーボードショートカットを選択します。

2 キーボードショートカットダイアログボックスのセットメニューで、「Premiere Pro 初期設定」を選択します。

3 種類を選択するメニューで「アプリケーション」を選択します。

4 「前の編集ポイントから時間インジケーターまでロール」と「次の編集ポイントから時間インジケーターまでロール」が表示されるまで、コマンドのリストを下にスクロールします。

5 「前の編集ポイントから時間インジケーターまでロール」と「次の編集ポイントから時間インジケーターまでロール」のキーボードコマンドを設定します。

時間インジケーターへのローリング編集

1 トリミングするクリップを含むトラックを指しているトラックヘッダーをクリックします。

2 タイムライン上で時間インジケーターをドラッグして、編集点を移動させたい位置に配置します。

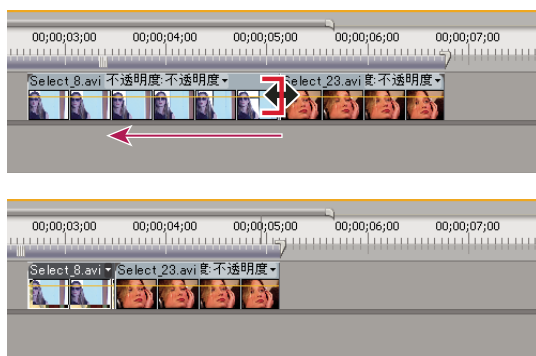
3 次のいずれかの操作を行います。

- クリップのインポイントを現在の時間インジケーターの位置まで拡張するには、Premiere Pro CS5 で「前の編集ポイントから時間インジケーターまでロール」に割り当てたキーボードコマンドを押します。Premiere Pro CS5.5 では、シーケンス／前の編集ポイントを再生ヘッドまで変更を選択するか、E キーを押します。
- クリップのアウトポイントを現在の時間インジケーターの位置まで拡張するには、Premiere Pro CS5 で「次の編集ポイントから時間インジケーターまでロール」に割り当てたキーボードコマンドを押します。Premiere Pro CS5.5 では、シーケンス／次の編集ポイントを再生ヘッドまで変更を選択するか、Shift キーを押しながら E キーを押します。

注意：時間インジケーターの位置まで伸ばすのに十分なメディアがない場合、Premiere Pro は使用できるメディアの最後までクリップを伸ばします。

リップルツールを使用したリップル編集

1 リップルツール を選択します。

2 タイムラインパネルで、変更するクリップのインポイントまたはアウトポイントにポインターを移動し、ポインターがリップルインアイコン またはリップルアウトアイコン に変わったら、左または右にドラッグします。トラック内の後続のクリップはドラッグした分だけ移動しますが、各クリップのデュレーションは変わりません。リンクしているビデオクリップとオーディオクリップのどちらか一方だけを操作する場合は、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらドラッグします。

リップル編集中（上）および編集後（下）のタイムラインパネル

選択ツールを使用していて、ポインターがトリムインまたはトリムアウトアイコンになっているときに Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押すと、ポインターがリップル編集アイコンに変わります。Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を放すと選択ツールに戻ります。

トリミングモニターを使用したリップル編集

1 トリミングモニターで、ビデオまたはオーディオトラックを選択ボタンをクリックし、編集するトラックを選択します。

2 リップル編集を行うときに移動させるトラックのヘッダーで、同期ロックボックスをクリックします。

3 タイムラインで、時間インジケーターを編集ポイントに移動します。トリミングモニターに編集ポイントが表示されます。

4 次のいずれかの操作を行います。

- 左または右の画像にポインターを移動し、ポインターがトリムアウトアイコン またはトリムインアイコン に変わったら、左または右にドラッグして目的のクリップをリップル編集します。
- 左または右の画像の下に表示されているタイムコードをドラッグして、目的のクリップをトリミングします。
- 左または右のウィンドウのジョグをドラッグして、目的のクリップをトリミングします。
- 左側のビューのタイムラインルーラーの先行クリップのアウトポイントアイコン をドラッグするか、右側のビューのタイムラインルーラーの後続クリップのインポイントアイコン をドラッグします。
- アウトシフトタイムコード値またはインシフトタイムコード値を左または右にドラッグして、目的のクリップをリップル編集します。
- 左側のクリップのタイムコード値（左側のクリップのアウトポイントをトリミングする場合）、または右側のクリップのタイムコード値（右側のクリップのインポイントをトリミングする場合）をクリックし、有効なタイムコード値を入力して Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押し、目的のクリップをそのフレームまでトリミングします。
- アウトシフト値（左側のクリップのアウトポイントをトリミングする場合）またはインシフト値（右側のクリップのインポイントをトリミングする場合）をクリックし、負の値（左にトリミングする場合）または正の値（右にトリミングする場合）を入力して Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押します。

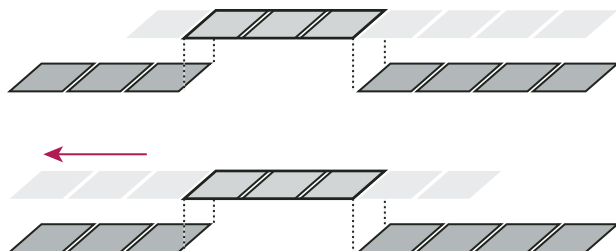
スリップ編集とスライド編集

リップル編集とローリング編集を使用して 2 つクリップ間の編集ポイント（カット）を調整できるのと同様に、スリップ編集とスライド編集を使用して、3 つのクリップで構成されているシーケンスの 2 つの編集ポイントを調整できます。スリップツールまたはスライドツールを使用すると、プログラムモニターには編集対象の 4 つのフレームが表示されます。ただし、オーディオクリップだけを編集している場合は、このようには表示されません。

スライド編集中のプログラムモニターとタイムライン

通常、スリップツールとスライドツールは、3 つの隣接するクリップの中央のクリップに対して使用しますが、一方の端がクリップに隣接していて、もう一方の端がスペースに隣接している場合も正常に機能します。

スリップ編集

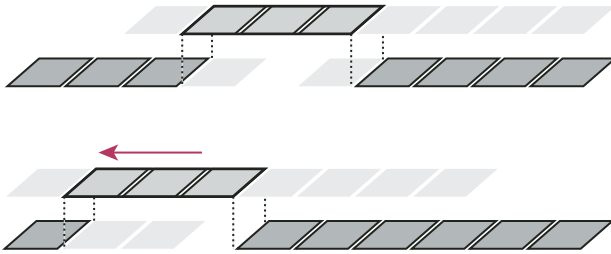
スリップ編集では、1 回の動作でクリップのインポイントとアウトポイントが同じフレーム数だけ前後に移動します。スリップツールでドラッグすることで、クリップのデュレーションを維持しながら、隣接するクリップに影響を与えずにクリップの開始フレームと終了フレームを変更できます。

スリップ編集の場合、クリップを左にドラッグすると、ソースのインポイントとアウトポイントが後ろに移動します。

1 スリップツール を選択します。

2 調整するクリップにポインターを移動します。クリップのインポイントとアウトポイントを後ろに移動するには、左にドラッグします。反対に、前に移動するには、右にドラッグします。

クリップのソースのインポイントとアウトポイントが更新され、結果がプログラムモニターに表示されます。クリップとシーケンスのデュレーションは維持されます。

スライド編集

スライド編集では、クリップを移動すると、移動した分だけ隣接するクリップがトリミングされます。スライドツールでクリップを左または右にドラッグすると、前のクリップのアウトポイントと後続のクリップのインポイントは、移動したフレーム数だけそれぞれ左右に移動します。クリップのインポイントとアウトポイント（つまり、クリップのデュレーション）は変わりません。

スライド編集では、クリップを左にドラッグしてシーケンスでの開始時間を早くすると、前にあるクリップが短くなり、後ろのクリップが長くなります。

1. スライドツール を選択します。
2. 調整するクリップにポインターを移動します。前のクリップのアウトポイントと後ろのクリップのインポイントを前に移動するには、左にドラッグします。前のクリップのアウトポイントと後ろのクリップのインポイントを後ろに移動するには、右にドラッグします。

マウスボタンを放すと、クリップとシーケンスのデュレーションがそのまま維持された状態で、クリップのソースのインポイントとアウトポイントが更新されます。編集の結果はプログラムモニターに表示されます。移動したクリップは、シーケンスでの位置以外は変更されません。

スプリット編集

スプリット編集を行うには、連続するクリップのビデオとオーディオのリンクを一時的に解除して、ビデオとは別にそれぞれのオーディオをトリミングして、一方のビデオがもう一方のオーディオと重なるようにシーケンス内に配置します。

関連項目

234 ページの「スプリット編集」

トリミングモニターでの操作

トリミングモニターには、編集ポイント（カット）のクリップのインポイントとアウトポイントが表示されます。これを参照して、カットするフレームを正確に確認できます。左側のモニターには編集ポイントの左側のクリップが表示され、右側のモニターには編集ポイントの右側のクリップが表示されます。

トリミングモニターの開閉

- トリミングモニターを開くには、ウィンドウ／トリミングモニターを選択します。
- トリミングモニターを開くには、T キーを押します。
- Adobe Premiere Pro CS5.5 でトリミングモニターを開くには、シーケンス／トリミング編集を選択します。
- トリミングモニターを閉じるには、トリミングモニターの閉じるボタン をクリックします。

トリミングする編集ポイントの表示

1. トリミングモニターで、ビデオまたはオーディオトラックを選択ボタンをクリックし、編集するトラックを選択します。
2. トリミングモニターで、前の編集ポイントへ移動 ボタンまたは次の編集ポイントへ移動 ボタンをクリックします。変更する編集ポイントの一方の側のフレームがトリミングモニターに表示されるまでクリックします。

トリミングモニターでの編集のプレビュー

- 編集内容を一度プレビューするには、編集部分を再生ボタン をクリックします。

- 編集内容を繰り返しプレビューするには、ループボタン をクリックします。

編集の取り消し

❖ Ctrl+Z キー（Windows）または Command+Z キー（Mac OS）を押すか、ヒストリーパレットを使用します。

トリミングの環境設定の指定

指定した値で左側をトリミングボタン -5 または指定した値で右側をトリミングボタン +5 を使用したときにトリミングされるフレーム数を指定することができます。

❖ 編集／環境設定／トリミング（Windows）または Premiere Pro ／環境設定／トリミング（Mac OS）を選択します。

プログラムモニターでのソースタイムコードの表示

編集作業中にシーケンスのクリップをプログラムモニターでプレビューするときに、ソースタイムコードを表示できます。

- クリップをトリミングすると、クリップのソースタイムコードが表示されます。
- スライド編集を行うと、隣接するクリップに使用する新しいソースメディアのインポイントとアウトポイントが表示されます。
- スリップ編集を行うと、クリップの新しいソースメディアのインポイントとアウトポイントが表示されます。

❖ プログラムモニターのパネルメニューから「編集中にタイムコードを表示」を選択します。チェックマークが表示されている場合は、そのコマンドが選択されていることを示します。

シーケンス内でのクリップの操作

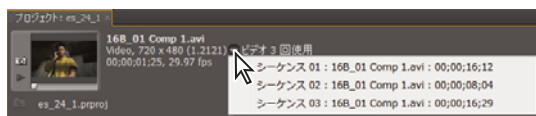
あらゆるシーケンス内のクリップの検索（クリップ使用状況を使用）

注意：プロジェクトパネルで「ビデオの使用回数」列を表示することによって、クリップの使用回数を表示することもできます。詳しくは、105 ページの「表示項目の追加」を参照してください。

プロジェクトパネルにある任意のクリップについて、そのプロジェクトでの使用の有無、使用回数および各使用位置を、クリップ使用状況メニューで確認できます。「クリップ使用状況」の三角形は、選択したクリップがシーケンスで使用されている場合のみ、サムネールビューアの横に表示されます。

1 プロジェクトパネルでクリップを選択します。

2 プロジェクトパネル上部のクリップのサムネールの横に表示されているクリップ使用状況の三角形をクリックします（ムービー行のピクセル縦横比の隣）。

ポップアップメニューに、クリップが使用されているシーケンスでのクリップのタイムコード位置が表示されます。

プロジェクトパネルのクリップ使用状況メニューに表示されたクリップの位置

3 目的の位置をクリックします。

目的のシーケンスパネルが前面に移動して、時間インジケーターがクリップの位置に移動します。

プロジェクトパネルでのシーケンスクリップのソースの表示

❖ シーケンス内のクリップを右クリック（Windows）、または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）して、「プロジェクトウィンドウで表示」を選択します。

テキスト XMP メタデータ用にスピーチを分析

Adobe Premiere Pro および Soundbooth は、音声を分析してテキストメタデータを生成します。テキストメタデータは、他のメタデータプロパティと同様に、編集および検索することができます。これにより、特定の語句が話された時点に移動することができ、編集、広告および字幕を適切に揃えることができます。

スピーチ分析機能は、スペイン語やイギリス英語用のライブラリなど、特定の言語および方言のライブラリで使用することができます。

Premiere Pro CS5.5 では、結合されたクリップにコンポーネントオーディオクリップが 1 つ以上含まれる場合にもスピーチ分析機能を使用できます。結合されたクリップのすべてのオーディオトラックを分析するか、単一のオーディオトラックを分析するかを選択できます。

- すべてのトラックのスピーチ分析を行うには、次のいずれかの操作を行います。
  - ファイルポップアップメニューを「すべてのファイル」に設定し、メタデータパネルのスピーチ分析セクションで「分析」ボタンをクリックします。
  - 結合されたクリップを選択し、クリップ／コンテンツを解析を選択します。

    注意：複数のクリップを選択して、クリップ／コンテンツを解析を選択することで、複数の結合したクリップ、複数のクリップ、またはその両方の組み合わせを解析できます。
- 特定のトラックのスピーチ分析を行うには、ファイルポップアップメニューを分析するコンポーネントオーディオクリップに設定してから、メタデータパネルのスピーチ分析セクションで「分析」ボタンをクリックします。

注意：有効なスピーチ分析結果を得るためには、高品質なオーディオが必要です。バックグラウンドのノイズによって、精度が大幅に低下します。このようなノイズを除去するには、Soundbooth のツールおよびプロセスを使用します。

XMP メタデータ機能の使用方法を説明した Dan Ebberts 氏によるチュートリアルが、アドビ システムズ社の Web サイトに公開されています。このチュートリアルでは、スピーチからテキストメタデータへの変換方法、言葉が発せられた位置に移動できる単純なビデオプレーヤーの作成方法について説明しています。また、Soundbooth で同様の結果を得るための代替方法を説明したホワイトペーパーおよびデモも、アドビ システムズ社の Web サイトにあります。

詳しくは、ビデオチュートリアルスピーチの書き起こしを参照してください。

Adobe Story のスクリプト（シナリオ）情報を使用してスピーチ分析の精度を向上させる方法を説明したビデオについては、アドビ システムズ社の Web サイトを参照してください。

Jeff Sengstack 氏が、Adobe Story、OnLocation、Premiere Pro、Encore、Flash Player のスピーチ検索ワークフローの概要について、Lynda.com Web サイト（英語）でビデオを公開しています。

関連項目

音声からテキストへの変換の拡張

スピーチを分析し、テキストメタデータを作成

1 ファイルまたはクリップを選択します。
2 メタデータパネルの下部にある「スピーチを分析」または「分析」（Adobe Premiere Pro）をクリックします。
3 「言語」および「品質」オプションを設定し、また、スピーチメタデータを人物ごとに分けて作成する場合は「話者を識別」を選択します。

注意：「スピーチ検索」は、スペイン語やイギリス英語用のライブラリなど、特定の言語および方言のライブラリで使用することができます。

4 「OK」をクリックします。

書き起こされた音声は、「スピーチ分析」または「スピーチの分析」セクションに表示されます。

5 スピーチメタデータを保持する場合は、プロジェクトを保存します。

スピーチメタデータを含むファイルを After Effects に読み込む場合、各単語はこれらのフッテージアイテムを基にしたレイヤーのレイヤーマーカーとして表示されます。

スピーチメタデータ内の特定の単語への移動

1 「スピーチ分析」または「スピーチの分析」セクションで単語を選択します。

「開始タイムコード」と「デュレーション」に、選択対象の正確な位置と長さが示されます。

2 選択対象を聞くには、「再生」または「ループ再生」をクリックします（後者のオプションは、プリロールとポストロールを含めて、選択した単語を繰り返し再生します）。

スピーチメタデータの編集

❖「スピーチ分析」または「スピーチの分析」セクションで、次のいずれかの操作を行います。

- 単語を修正するには、その箇所をクリックし、文字を入力します。
- 単語を挿入、結合、カットまたはコピーするには、単語を右クリックし、コンテキストメニューからコマンドを選択します。

テキストエディターで使用できるようにスピーチメタデータのテキストをクリップボードにコピー

❖ 書き起こしテキストを右クリックし、「すべてコピー」を選択します。

参照スクリプトを使用したスピーチ分析の精度の向上

音声からテキストへの変換の正確さは、音声の明瞭度と発話の録音品質によって異なります。ノイズの多い環境で録音されたり、マイクロホンの設置が適切でない場合は、参照スクリプトを使用しても、あまり正確な結果を生成することはできません。それでも、参照スクリプトを使用してスピーチ分析の精度を向上させることは可能です。参照スクリプトは、それぞれのアセットで録音された発話と類似した発話を含むテキスト文書です。

参照スクリプトには、次の 2 種類があります。

- 類似した発話を含んでいるが、必ずしも現在のプロジェクト用に書かれたものではないスクリプト。例えば、様々な製品向けの一連の医療トレーニング用スクリプトを 1 つのテキスト文書にまとめたものを、参照スクリプトとして使用することができます。この種類の参照スクリプトを使用すると、スピーチ分析の結果は、デフォルトの言語モデルのみを使用した場合よりも正確なものになります。
- 録音された発話に合わせたスクリプト。この種類の参照スクリプトを使用すると、最大限に正確な結果を得ることができます。例えば、タレントが撮影期間中に読んだスクリプトを参照スクリプトとして使用できます。また、正確な字幕を作成する目的でそのアセットで入力された書き起こしテキストを使用することもできます。

スピーチ分析では、UTF-8 エンコードのテキスト形式の参照スクリプトのみがサポートされます。これには、Adobe Story スクリプト（ファイル名拡張子は .astx）も含まれます。

埋め込まれたスクリプトテキストと録音された発話がどの程度一致するかによって、一致したスクリプトテキストの正確さが決まります。100% の正確さが重要な場合は、初めにスクリプトテキストを編集および修正します。参照スクリプトとして使用する前に、そのスクリプトが録音された発話と一致することを確認してください。

注意：Soundbooth で使用可能な参照スクリプトを作成するには、初めに Adobe Premiere Pro で次の手順を実行します。

1 コンテンツを解析ダイアログボックスの参照スクリプトメニューで、「追加」を選択します。

2 表示されるダイアログボックスで、参照スクリプトのテキストまたは .astx ファイルを参照して選択し、「OK」をクリックします。

3 スクリプトを読み込みダイアログボックスで、参照スクリプトの名前を入力し、スクリプトの言語を選択します。

   注意：スクロールウィンドウで、ファイルのテキストを確認できます。

4 読み込んだスクリプトが、録音された発話に逐語的に対応する場合のみ、「録音された会話に一致するスクリプトテキスト」を選択します。例えば、タレントが自分のセリフを読んだスクリプトが参照スクリプトである場合に、「録音された会話に一致するスクリプトテキスト」を選択します。録音された発話が対応するスクリプトファイルより短い場合でも、このオプションを選択してください。

5 「OK」をクリックします。

   スクリプトの読み込みダイアログが閉じ、参照スクリプトメニューで参照スクリプトが選択されます。

6 「OK」をクリックします。

Adobe Story スクリプトを使用したスピーチ分析の精度の向上（CS5.5）

Adobe Story のスクリプトデータをクリップに関連付けると、スピーチ分析の精度はより向上します。Adobe Premiere Pro では、Adobe Story スクリプトが参照スクリプトとして自動的に使用されます。Adobe Premiere Pro は、埋め込まれたスクリプトとの十分な一致を検出すると、分析対象のスピーチテキストを埋め込まれたスクリプトテキストで置換します。Adobe Premiere Pro は、正しいスペル、固有名詞、句読点を参照スクリプトから引き継ぎます。これは、標準のスピーチ分析にはない利点です。

より多くのエラーを検出して修正するために、Adobe Story スクリプトのテキストとスピーチ分析のテキストを並べて比較することができます。クリップに Story スクリプトが関連付けられている場合は、メタデータパネルのスピーチ分析セクションの埋め込まれた Adobe Story スクリプトビューに、スクリプトが表示されます。このビューに表示されているスクリプトと、その下の分析テキストビューに表示されているスピーチ分析の結果を比較します。

注意：埋め込まれた Adobe Story スクリプトビューは読み取り専用であるため、編集することはできません。

Adobe Story スクリプトをクリップに関連付けるには：

1 クリップのシーン番号と Adobe Story スクリプトのシーン番号を対応させます。Adobe Premiere Pro では、クリップをスクリプトの適切なシーンに対応させるために情報が必要です。プロジェクトパネルまたはメタデータパネルで、シーン番号をクリップに割り当てます。

2 プロジェクトパネルでクリップ（複数可）を選択し、右クリックして「スクリプトファイルを追加」を選択するか、ファイル／ Adobe Story ／スクリプトファイルを追加を選択します。

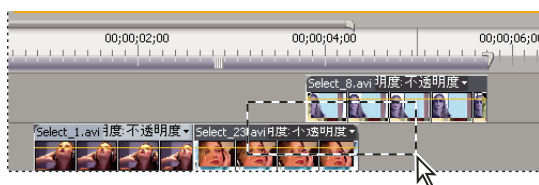
注意：結合されたクリップの場合は、Adobe Story スクリプトを関連付けて分析することはできません。

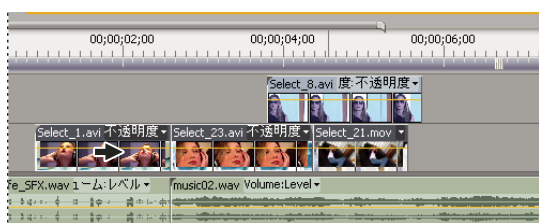
Adobe Story スクリプトを OnLocation に読み込み、その後ショットをスクリプトのメタデータと共に Adobe Premiere Pro に読み込むこともできます。OnLocation により、各シーンに対応するショットプレースホルダーのリストが作成されます。作成中に OnLocation を使用してこれらのショットを記録するか、またはビデオファイルを OnLocation に読み込むときにプレースホルダーショットをそれぞれのビデオファイルにリンクします。いずれの場合も、元のスクリプトから各ショットのテキストがショットのメタデータに埋め込まれ、ショットが Adobe Premiere Pro に読み込まれたときも情報が維持されます。

1 つまたは複数のクリップの選択

エフェクトの適用、クリップの削除、クリップの時間的な位置の移動など、クリップ全体に影響する操作を行う場合には、まずタイムラインパネルでクリップを選択します。ツールパネルには、さまざまな選択操作を行うための選択ツールがあります。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 1 つのクリップを選択するには、選択ツール を使用して、タイムラインパネルでクリップをクリックします。
- クリップのオーディオ部分またはビデオ部分だけを選択するには、選択ツール を使用して、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら目的の部分をクリックします。
- 複数のクリップをクリックして選択するには、選択ツール を使用して、Shift キーを押しながら目的の各クリップをクリックします（選択されているクリップを選択解除する場合も、Shift キーを押しながらクリックします）。
- 特定の範囲のクリップを選択するには、タイムラインルーラーの下の何も表示されていない部分から、選択するクリップを囲むようにドラッグします（範囲選択）。
- 選択しているクリップに特定の範囲のクリップを追加または削除するには、Shift キーを押しながらクリップを囲むようにドラッグします。選択されていないクリップを選択項目に追加するには、Shift キーを押しながら追加するクリップを囲むようにドラッグします。選択されているクリップを選択項目から削除するには、Shift キーを押しながら削除するクリップを囲むようにドラッグします。

ドラッグによる特定範囲のクリップの選択（範囲選択）

- 1 つのトラック上にある特定の時間以降のクリップをすべて選択するには、トラック選択ツール を選択して、時間軸上で先頭にあるクリップをクリックします。すべてのトラック上にある特定の時間以降のクリップをすべて選択するには、Shift キーを押しながらクリックします。

トラック選択ツールを使用したクリップの選択

- ビデオクリップとオーディオクリップがリンクされているときに、どちらか一方のトラックのクリップを選択するには、トラック選択ツール で Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらクリップをクリックします。

クリップのアクティブ化または非アクティブ化

いろいろな編集操作を試したり、複雑なプロジェクトの処理時間を短縮したいときに、特定のクリップを非アクティブにすることができます。非アクティブにしたクリップは、プログラムモニターや、書き出すプレビューファイルまたはビデオファイルに出力されません。クリップは、非アクティブにした状態でも変更することができます。ただし、非アクティブに

したクリップが含まれているトラックがロックされている場合は変更できません。特定のトラック上のすべてのクリップを非アクティブにするには、クリップではなく、トラック全体を非アクティブにします。175 ページの「ターゲットトラックの指定」を参照してください。

❖ タイムラインパネルで 1 つまたは複数のクリップを選択し、クリップ／有効を選択します。アクティブコマンドの横にチェックマークが表示されている場合は、選択したクリップがアクティブであることを示しています。非アクティブになっているクリップ名は、タイムラインパネルでグレー表示されます。

クリップのグループ化

複数のクリップをグループ化して、移動、非アクティブ化、コピーまたは削除を一度に行うことができます。リンクされているクリップをグループ化すると、クリップのビデオトラックとオーディオトラックの両方がグループに含まれるようになります。

「速度・デュレーション」コマンドなどのクリップ単位で使用するコマンドやエフェクトをグループ全体に適用することはできませんが、グループ内の個別のクリップに適用することはできます。

グループの先頭または最後の部分（グループの最初のクリップの先頭部分と最後のクリップの最後の部分）はトリミングできますが、グループ内部のインポイントとアウトポイントはトリミングできません。

- クリップをグループ化するには、複数のクリップを選択して、クリップ／グループ化を選択します。
- クリップのグループ化を解除するには、グループ化されているクリップを選択し、クリップ／グループ解除を選択します。
- グループ内の 1 つまたは複数のクリップを選択するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら目的のクリップを 1 つクリックします。グループ内の別のクリップをさらに選択するには、Shift + Alt キー（Windows）または Shift + Option キー（Mac OS）を押しながらクリップをクリックします。

クリップのスナップ

スナップ機能を使用すると、クリップを隣接するクリップとつなげたり、特定の時間位置に移動する操作をより簡単に行うことができます。スナップ機能をオンにした状態でクリップを移動すると、自動的に別のクリップの端、マーカー、タイムラインルーラーの先頭または最後に揃えられます（スナップされます）。クリップの一部を別のトラックに向かって縦方向にドラッグすると、新しいトラック内の元の時間位置にスナップされます。スナップ機能を使用すれば、クリップをドラッグしたときに、クリップを誤ってインサート（挿入）または上書きしてしまうのを防止することもできます。クリップをドラッグしてスナップされると、矢印の付いた垂直の線が表示されます。

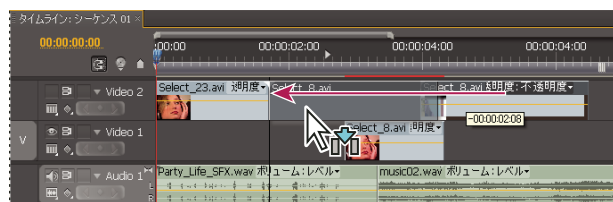
スナップ機能のオンまたはオフ

❖ スナップ機能をオンにするには、タイムラインパネルの左上のシーケンスタブの下にあるスナップボタン をクリックします。オフにするには、もう一度クリックします。

クリップの端、マーカーまたは時間インジケーターへのクリップのスナップ

1 タイムラインパネルで、スナップボタン が選択されていることを確認します。

2 クリップをドラッグして、別のクリップの端、マーカーまたは時間インジケーターに近づけます。クリップがスナップされると、垂直の線が表示されます。

キーボードショートカットを使用して、スナップ機能のオンとオフを切り替えることができます。このキーボードショートカットは、クリップの移動やトリミングなどの編集操作を行っているときにも使用できます。

スナップ機能を使用したクリップの整列

シーケンス内でのクリップの並べ替え

クリップの移動

クリップを再生順に配置して、タイムラインパネルでシーケンスを作成できます。また、タイムラインパネルでは、クリップの再生順の変更、クリップの置き換えや削除、追加クリップの挿入ができます。

タイムラインパネルでのクリップの移動

クリップをドラッグしてシーケンスの空いている部分に配置したり、別のクリップにスナップできます。また、移動するクリップをインサートおよび上書きすることもできます。クリップをドラッグするとき、クリップは半透明の状態で、そのデュレーションと同じ長さで表示されます。複数のクリップを移動する場合は、移動したい範囲のクリップを選択して移動するか、クリップのグループを移動します。ツールヒントに、ドラッグして移動した時間の長さが表示されます。シーケンスの先頭に向かってクリップをドラッグした場合はウィンドウに負の値が表示され、シーケンスの最後に向かってクリップをドラッグした場合は正の値が表示されます。

初期設定の上書き編集モードの場合、クリップをドラッグする際にポインターが上書きアイコン に変わります。Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらクリップをドロップすると、インサート編集に変わります。Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらクリップをドラッグすると、インサートアイコン が表示されます。

初期設定では、クリップのオーディオまたはビデオの部分をドラッグして、トラック位置を変更できます。その他の部分は、元のトラックに残ります。ただし、Shift キーを押しながらドラッグするか、ビデオトラックとオーディオトラックを分けるバーを通り越して縦方向にドラッグすると、この動作を変更できます。「スナップ」がオンになっている場合、クリップの一部を新しいトラックに向かって縦方向にドラッグすると、新しいトラック内の元の時間位置にスナップされます。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- クリップのオーディオ部分を別のトラックに移動するには、クリップのオーディオ部分を目的のオーディオトラックに向かって縦方向にドラッグします。
- クリップのビデオ部分を別のトラックに移動するには、クリップのビデオ部分を目的のビデオトラックに向かって縦方向にドラッグします。
- クリップのビデオ部分を Video 1 に移動し、オーディオ部分を別のオーディオトラックに移動するには、ビデオ部分をビデオトラックとオーディオトラックを分けるバーを通り越して下に向かってドラッグします。ビデオ部分は Video 1 に残り、オーディオ部分はドロップした場所のオーディオトラックに挿入されます。
- クリップのオーディオ部分を Audio 1 に移動し、ビデオ部分を別のビデオトラックに移動するには、オーディオ部分をビデオトラックとオーディオトラックを分けるバーを通り越して上に向かってドラッグします。オーディオ部分は Audio 1 に残り、ビデオ部分はドロップした場所のビデオトラックに挿入されます。
- クリップのビデオおよびオーディオ部分を指定したトラックに配置するには、ビデオ部分を目的のビデオトラックにドラッグします。Shift キーを押したままにします。これで、ビデオ部分は指定したビデオトラックに挿入されます。引き

続き Shift キーを押したまま、ビデオとオーディオトラックを分けるバーを通り越して下方向にドラッグします。クリップのオーディオ部分を配置する目的のオーディオトラックの上に来たら、マウスと Shift キーを放します。

- ほかのクリップを上書きするには、1 つまたは複数のクリップをドラッグして、ほかのクリップが配置されているトラック上でドロップします。
- リンクしているクリップの 1 つのトラックのみを移動するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら移動するクリップ、オーディオまたはビデオの一部をドラッグします。編集を開始した後は、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押し続ける必要はありません。ビデオとオーディオの同期は失われます。
- インサート編集するには、1 つまたは複数のクリップをドラッグし始めたあと、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらマウスボタンを放してクリップを新しい場所にドロップします。ドロップした場所よりも右にあるすべてのトラックのクリップが、挿入したクリップの右側に移動します。挿入したクリップの元のトラックにはスペースが残ります。

キーパッドを使用したクリップの移動

シーケンス内のクリップの位置は、フレーム数を入力して移動することができます。

1 シーケンスでクリップを選択します。

2 クリップを右に移動するには、Num Lock キーを押してロックがオンの状態でテンキーの **+**（プラス）キーを押し、移動するフレーム数を入力します。左に移動するには、テンキーの -（マイナス）キーを押して、移動するフレーム数を入力します。Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押します。

クリップ間にスペースがあると、まずそのスペースが埋められ、残りのフレーム数分、選択したクリップを隣接するクリップに上書きします。

別のトラックへのクリップの移動

❖ クリップのオーディオ部分またはビデオ部分を目的のトラックにドラッグします。ドラッグした部分だけが新しいトラックに移動します。

注意：オーディオをドラッグする場合、互換性のある次のトラックにドロップすることができます。互換性のあるトラックが存在しない場合（ステレオオーディオをドラッグしたいけれども、モノラルトラックしか存在しない場合など）は、互換性のあるトラックが自動的に作成されます。

タイムラインパネルでのクリップの並べ替え

タイムラインパネルでのインサート編集と上書き編集機能を効果的に応用して、並べ替え編集を行うことができます。並べ替え編集では、クリップを抽出して別の位置にインサートすることができますが、インサート先のトラックにあるクリップだけが移動され、ほかのトラックのクリップには影響しません。このテクニックを使用すれば、シーケンス内のクリップの順序をすばやく変更できます。並べ替え編集では、ポインターが並べ替え編集アイコン に変わります。

❖ クリップをドラッグし、Ctrl + Alt キー（Windows）または Command + Option キー（Mac OS）を押したままマウスボタンを放して、クリップを新しい場所にドロップします。

Ctrl + Alt キー（Windows）または Command + Option キー（Mac OS）を押すと、ポインターが並べ替え編集アイコン に変わります。クリップをドロップすると、ドロップ先にクリップがインサートされます。このとき、ドロップ先のトラックのクリップだけが移動されます。

レーザーツールを使用した 1 つまたは複数のクリップの分割またはカット

レーザーツールを使用して、クリップを 2 つにカットしたり、複数のトラックにあるクリップを一度にカットしたりできます。クリップを分割すると、リンクしているオリジナルのクリップから分離され、それぞれが独立したクリップとなります。作成されるクリップは、インポイントとアウトポイントの設定を除き、オリジナルのクリップとまったく同じになります。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 1 のクリップまたはリンクされたクリップを分割するには、レーザーツール を選択し、クリップを分割するシーケンス内の場所をクリックします。
- リンクしているクリップのオーディオ部分またはビデオ部分だけを分割するには、レーザーツールで Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらクリックします。
- ターゲットトラックでクリップを分割するには、ターゲットトラックのヘッダーをクリックします。クリップを分割する場所に現在の時間インジケーターを配置し、シーケンス／ Razor Tracks（トラックを分割）（CS5.5 では「編集内容を追加」）を選択します。または、Ctrl + K（Windows）キーまたは Command + K（Mac OS）キーを押します。
- ロックされたトラック以外のすべてのトラックでクリップを分割するには、分割しないクリップが含まれているトラックをロックします。シーケンス／ Razor All Tracks（すべてのトラックを分割）（CS5.5 では「編集内容をすべてのトラックに追加」）を選択します。Ctrl + Shift + K キー（Windows）または Command + Shift + K キー（Mac OS）を押します。タイムラインパネル内の同じポイントですべてのトラックを分割するには、レーザーツールで Shift キーを押しながらクリックすることもできます。

エフェクト設定を時間の経過に従って変更する場合は、クリップを分割しないでください。そのような場合は、1 つのクリップに複数のキーフレームを適用します。

シーケンスからのクリップの削除

❖ クリップ全体を削除するには、シーケンスで 1 つまたは複数のクリップを選択して、Delete キーを押します。

フレームのリフトとペースト

シーケンス内の 1 つまたは複数のトラックで指定した領域からフレームを削除またはリフトして、フレームがあった部分のスペースをそのまま維持しておくことができます。シーケンスのインポイントおよびアウトポイントが設定された領域を指定します。シーケンスのインポイントとアウトポイントの間にクリップの一部しか表示されない場合、その部分はシーケンスからリフトされ、残りのクリップはそのまま残ります。リフトされたフレームは、シーケンスのどの位置にでもペーストできます。

1 プログラムモニターのコントロールを使用して、シーケンスのインポイントとアウトポイントを指定します。

2 タイムラインで、フレームをリフトするトラックのヘッダーをクリックします。

3 プログラムモニターで、リフトボタン をクリックします。

リフトされたフレームは、システムのクリップボードに置かれます。

4 リフトされたフレームをペーストするトラックのヘッダーをクリックします。

5 リフトされたフレームをペーストする位置に時間インジケーターを移動します。

6 編集／ペーストを選択します。

関連項目

183 ページの「シーケンスのインポイントとアウトポイントの設定または消去」

フレームの抽出とペースト

シーケンス内の 1 つまたは複数のトラックの指定した領域から、スペースを残さずにフレームを抽出することができます。シーケンスのインポイントとアウトポイントで領域を指定します。シーケンスのインポイントとアウトポイント間にクリップの一部しか含まれていない場合、Premiere Pro はクリップのその部分のみをシーケンスから抽出し、クリップの残りの部分を維持します。抽出されたフレームは、シーケンスのどの位置にでもペーストできます。

1 プログラムモニターのコントロールを使用して、シーケンスのインポイントとアウトポイントを指定します。

2 タイムラインで、フレームを抽出するトラックのヘッダーをクリックします。

3 スペースが削除されたときに移動されるすべてのトラックのヘッダーで同期ロックボックスをクリックします。同期ロックが無効になっているトラック内のクリップは移動されません。

4 プログラムモニターで、抽出ボタン をクリックします。

抽出されたフレームは、システムのクリップボードに置かれます。

5 抽出されたフレームをペーストするトラックのヘッダーをクリックします。

6 抽出されたフレームをペーストする位置に時間インジケーターを移動します。

7 編集／ペーストを選択します。

関連項目

183 ページの「シーケンスのインポイントとアウトポイントの設定または消去」

205 ページの「クリップの削除およびスペースの削除」

クリップの削除およびスペースの削除

1 シーケンスで、1 つまたは複数の削除するクリップを選択します。複数のクリップを選択する場合は、Shift キーを押しながらクリップをクリックするか、対象のクリップを囲むようにドラッグします。

2 編集／リップル削除を選択します。

クリップ間のスペースの削除

タイムラインでクリップ間のスペースを削除すると、ロックされていないすべてのトラック上のすべてのクリップが、スペースのデュレーション分だけ左に移動します。リップル削除（またはインサート編集や抽出編集）を実行したときにトラックを左詰めしないようにするには、トラックをロックします。または、移動しないトラックの同期ロックをオフにします。

❖ タイムラインで、次のいずれかの操作を行います。

- 2 つのクリップ間のスペースを右クリック（Windows）または Ctrl キーを押しながらクリック（Mac OS）して、「リップル削除」を選択します。
- 2 つのクリップ間のスペースをクリックして、編集／リップル削除を選択します。
- 2 つのクリップ間のスペースをクリックして、Delete キーを押します。

シーケンスとトラックでのギャップの検索

シーケンスまたはシーケンスの特定のトラックで、1 フレーム以上のギャップを検索することができます。シーケンス／ギャップへ移動を選択して、次のいずれかのオプションを選択します。

シーケンス内で次へ　すべてのトラックにまたがる時間インジケーターの右側にある次のギャップを検索します。

シーケンス内で前へ　すべてのトラックにまたがる時間インジケーターの左側にある次のギャップを検索します。

1 つまたは複数のトラックがターゲットの場合は、次のいずれかのオプションを選択します。

トラック内で次へ 選択されたトラックの時間インジケーターの右側にある次のギャップを検索します。

トラック内で前へ 選択されたトラックの時間インジケーターの左側にある次のギャップを検索します。

時間インジケーターは、次のギャップまたは前のギャップの位置へ移動します。現在のズームレベルでギャップが表示されない場合もタイムラインのズームレベルは変化しません。

注意：Premiere Pro が最後のギャップを検出した場合は、「シーケンス内で次へ」または「トラック内で次へ」を選択しても無視されます。同様に Premiere Pro が最初のギャップを検出した場合は、「シーケンス内で前へ」または「トラック内で前へ」を選択しても無視されます。

クリップのコピーおよび時間インジケーターへのペースト

複数のクリップを同時にコピーおよびペーストできます。コピー／ペースト操作では、クリップの相対間隔（時間軸上での水平方向の間隔とトラック間の垂直方向の間隔）は維持されます。クリップのコピーは、最初にターゲット指定したトラックの新しい時間インジケーターの位置にペーストおよびインサートペーストできます。

1 1 つまたは複数のクリップを選択し、編集／コピーを選択します。

2 タイムラインパネルで、ターゲットトラックとして指定する 1 つまたは複数のトラックのトラックヘッダー領域をクリックします。

3 タイムラインパネルで、クリップのコピーをペーストするシーケンス内の位置に時間インジケーターを配置します。

4 次のいずれかの操作を行います。

- ペーストしたクリップを上書きするには、編集／ペーストを選択します。
- ペーストしたクリップをインサートするには、編集／インサートペーストを選択します。

クリップはシーケンスにペーストされ、時間インジケーターはペーストされたクリップの最後にジャンプします。

関連項目

175 ページの「ターゲットトラックの指定」

286 ページの「クリップのエフェクトのコピーとペースト」

特定のトラック上のすべてのクリップの削除

1 トラック選択ツール を選択します。

2 次のいずれかの操作を行います。

- リンククリップのオーディオとビデオの両方のクリップを削除するには、いずれかのトラックでクリップをクリックします。
- 一方のトラックのクリップだけを削除し、リンクされているもう一方のクリップを残しておく場合は、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、削除したいクリップをクリックします。

3 Delete キーを押します。

注意：トラックとそのトラックに含まれているすべての項目を削除することもできます。140 ページの「トラックの操作」を参照してください。

シーケンスのレンダリングとプレビュー

シーケンスはすべて、フルフレームレートでリアルタイムに再生されます。これは通常、レンダリングが不要なセクションまたは既にプレビューファイルがレンダリングされている領域のすべてについて実行されます。ただし、フルフレームレートでのリアルタイム再生は、プレビューファイルのない複雑な領域やレンダリングされていない領域では、実行できない場合があります。

複雑な領域をフルフレームレートでリアルタイムに再生するには、最初に対象の領域のプレビューファイルのレンダリングが必要になる場合があります。シーケンスのレンダリングされていない領域は、カラーのレンダリングバーで示されます。シーケンスのタイムラインルーラーに表示される赤色のレンダリングバーは、その領域がレンダリングされていないことを表します。このような領域をフルフレームレートでリアルタイムに再生するには、レンダリングする必要があります。黄色のレンダリングバーもレンダリングされていない領域を表しますが、このような領域の場合、フルフレームレートでリアルタイムに再生するためにレンダリングする必要はありません。プレビューの品質に関係なく、赤色または黄色のレンダリングバーで示された領域は、テープに書き出す前にレンダリングする必要があります。緑色のレンダリングバーは、既にプレビューファイルがレンダリングされた領域を表します。

シーケンスは、ソースメディアと同様にプレビューファイルを参照しています。プロジェクトパネルではなく、Windows または Mac OS のファイルブラウザーを使用してプレビューファイルを移動または削除すると、次回プロジェクトを開いたときに、プレビューファイルの場所を指定するか、またはファイルを無視するかを確認するダイアログボックスが表示されます。

シーケンスプリセットをカスタマイズして、未圧縮 10 bit や 8 bit フッテージでプレビューすることができます。詳しくは、151 ページの「未圧縮ビデオ再生でのシーケンスの作成（Windows のみ）」を参照してください。

関連項目

149 ページの「シーケンス設定の変更」

124 ページの「ソースモニターとプログラムモニターの概要」

レンダリング用のワークエリアの定義

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- ワークエリアバーの中央部分を、プレビューする部分の上までドラッグします。ワークエリアバーは、必ず中央部分（縦線が数本表示されている部分）をクリックしてドラッグしてください。この部分以外をクリックしてドラッグすると、時間インジケーターが移動します。

プレビュー領域へのワークエリアバーの移動

- ワークエリアバーのいずれかの端にあるワークエリアマーカーをドラッグして、ワークエリアの開始位置と終了位置を指定します。

ワークエリアマーカーのドラッグによるワークエリアの拡張

- 時間インジケーターを移動し、Alt + [キー（Windows）または Option + [キー（Mac OS）を押してワークエリアの開始位置を設定します。
- 時間インジケーターを移動し、Alt +] キー（Windows）または Option +] キー（Mac OS）を押してワークエリアの終了位置を設定します。
- ワークエリアバーの幅を、タイムラインルーラーまたはシーケンス全体の長さの短い方に設定するには、ワークエリアバーをダブルクリックします。シーケンス全体をワークエリアとして定義するには、タイムラインパネルでシーケンス全体を表示します。

注意：ワークエリアバーの上にポインターを移動すると、ワークエリアバーの開始タイムコード、終了タイムコードおよびデュレーションを示すツールヒントが表示されます。

セクションの一部の領域のプレビューファイルのレンダリング

赤色のレンダリングバーに収まっているシーケンスの任意の部分をレンダリングすることができます。

1 ワークエリアバーの中央部分を、プレビューする部分の上までにします。

2 シーケンスを選択し、次のうちから 1 つを選択します。

ワークエリアでエフェクトをレンダリング 赤色のレンダリングバーが表示されたワークエリア内のビデオトラックの領域をレンダリングします。または、Enter キーを押します。

ワークエリア全体をレンダリング 赤色または黄色のレンダリングバーが表示されたワークエリア内のビデオトラックの領域をレンダリングします。

オーディオをレンダリング ワークエリア内のオーディオトラックの領域のプレビューファイルをレンダリングします。

注意：ビデオトラックをレンダリングするたびに、オーディオトラックもレンダリングするように設定できます。詳しくは、209 ページの「ビデオのレンダリング時のオーディオのレンダリング」を参照してください。

レンダリング時間は、使用しているシステムのリソースとプレビュー領域の複雑さによって異なります。

プレビューファイルでレンダリングされるモーションの品質を最高にするには、シーケンス設定の「最高レンダリング品質」オプションを選択します。詳しくは、145 ページの「一般設定（CS5）- 設定（CS5.5）」を参照してください。

ビデオのレンダリング時のオーディオのレンダリング

Premiere Pro の初期設定では、シーケンス／ワークエリアでエフェクトをレンダリングまたはシーケンス／ワークエリア全体をレンダリングを選択した場合にオーディオトラックはレンダリングされません。ただし、複数のオーディオチャンネルや複雑なシーケンスのオーディオのミキシング時に、ディスクドライブのデータスループットがフローを維持できない場合、うまく再生されない可能性があります。ビデオプレビューのレンダリング時に Premiere Pro が自動的にオーディオプレビューをレンダリングするように、この初期設定を変更することができます。

1 編集／環境設定／一般（Windows）または Premiere Pro ／環境設定／一般（Mac OS）を選択します。

2「ビデオのレンダリング時にオーディオをレンダリング」をオンまたはオフにします。

3「OK」をクリックします。

関連項目

50 ページの「メモリの空き容量に合わせたレンダリングの最適化」

プレビューファイルの操作

プレビューをレンダリングすると、Premiere Pro はハードディスク上にプレビューファイルを作成します。このプレビューファイルには、Premiere Pro がプレビュー時に処理したあらゆるエフェクトの結果が含まれています。変更を加えられていないワークエリアをもう一度プレビューする場合はプレビューファイルが再生され、Premiere Pro はシーケンスを再度レンダリングすることはありません。Premiere Pro は指定したフォルダーにプレビューファイルを保存します。また、プレビューファイルがあれば、最終的なビデオプログラムを書き出す際に、既に保存されている処理済みのエフェクトを使用して、時間を節約することができます。

注意：Adobe Media Encoder は、エンコーディングで Premiere Pro プレビューファイルを自動的に使用しません。Premiere Pro プレビューファイルを使用するようにするには、Adobe Media Encoder で各エンコーディング処理に対して「プレビューの使用」オプションを選択する必要があります。

さらに作業時間を短縮できるように、Premiere Pro は既存のプレビューファイルを可能な限り管理します。プレビューファイルは、プロジェクトの編集にともなって、関連付けられているセグメントと一緒に移動します。シーケンスのセグメントが変更された場合、Premiere Pro は対応するプレビューファイルを自動的にトリミングし、残りの変更されていないセグメントを保存します。

プロジェクトが完成したら、プレビューファイルを削除してディスク容量を節約します。

関連項目

150 ページの「シーケンスプレビュー解像度設定の変更」

47 ページの「スクラッチディスクの指定によるシステムパフォーマンスの改善」

レンダリング時のプレビューファイルの使用

❖ 書き出し設定ダイアログボックスで、「プレビューの使用」をチェックします。

プレビューファイルの削除

1 タイムラインパネルがアクティブな状態で、次のいずれかの操作を行います。

- 指定した範囲のクリップに対するレンダリングファイルのみを削除するには、対象の範囲のみがカバーされるようワークエリアバーを調整します。次に、シーケンス／ワークエリアのレンダリングファイルを削除を選択します。ワークエリア内の関連クリップのすべての部分に対するプレビューファイルが削除されます。
- シーケンスのすべてのレンダリングファイルを削除するには、シーケンス／レンダリングファイルを削除を選択します。

「レンダリングファイルを削除」と「ワークエリアのレンダリングファイルを削除」には、キーボードショートカットを設定できます。

2 削除の確認が表示されたら「OK」をクリックします。

シーケンス全体の再生

❖ プログラムモニターで、インからアウトへ再生ボタン をクリックします。

プレビュー時のシーケンスのスクロール

シーケンスがタイムラインパネルの表示領域よりも長い場合に、シーケンスを自動的にスクロールさせることができます。

1 編集／環境設定／一般（Windows）または Premiere Pro ／環境設定／一般（Mac OS）を選択します。「プリロール」フィールドと「ポストロール」フィールドに任意の長さを入力します。

2 タイムラインパネルの再生時のタイムラインスクロールメニューからオプションを選択します。

スクロールなし シーケンスはスクロールしません。

ページスクロール シーケンスは、タイムラインパネルの表示領域を 1 ページ単位でスクロールします。このオプションは初期設定で指定されています。

スムーズスクロール 表示領域の中央に時間インジケーターが常に表示されるようにシーケンスがスクロールします。

ビデオカードを使用したテレビモニターでのプレビュー

シーケンスは、コンピューターに接続されているどんなモニターにも表示できます。テレビモニターでプレビューするには、そのモニター用の適切なビデオポートを備えているビデオハードウェアが必要です。

ビデオカードを使用したテレビモニターでのプレビュー

ビデオカードとオペレーティングシステムソフトウェア製品には、コンピューターのデスクトップとは独立したテレビモニターをサポートしているものと、デスクトップと連携した 2 台目のコンピューターモニター、つまりアプリケーションを表示可能なモニターをサポートしているものがあります。詳しくは、使用しているビデオカードとオペレーティングシステムに付属のマニュアルを参照してください。

関連項目

42 ページの「DV または HDV システムの設定」

ビデオカメラまたはビデオデッキを介したテレビモニターのプレビュー

プロジェクトを編集している場合は、IEEE 1394 接続のデジタルビデオカメラまたはビデオデッキを介してシーケンスをテレビモニターでプレビューできます。

注意：HDV モードのビデオカメラまたはビデオデッキを介してテレビモニターでプレビューすることはできません。DV モードか自動モードに設定してください。

1 デジタルビデオカメラまたはデッキがモニターに接続されており、デジタルビデオカメラまたはデッキがコンピューターに正しく接続されていることを確認します。

2（ビデオカメラの場合のみ）ビデオカメラの出力設定をモニターへの出力に設定します。出力先が自動検出されるデバイス以外の場合には、メニューオプションから出力先を選択してください。

3 ソースモニターまたはプログラムモニターで、右上のパネルメニューボタンをクリックして、「再生設定」を選択し、次のいずれかのオプションを選択します。

再生中のデスクトップビデオ表示 プログラムモニターに再生するかどうかを指定します。このオプションの選択を解除すると、「外部デバイス」オプションで指定した外部モニターだけで再生します。「外部デバイス」オプションが「なし」に設定されている場合、デスクトップビデオを選択して、プログラムモニターに再生されるようにします。

外部デバイス ビデオを再生する外部デバイスを設定します。

縦横比を変換 DV プロジェクトでどのようにピクセル縦横比が変換されるかを設定します。

デスクトップオーディオ コンピューターのスピーカーからオーディオの再生を行うように設定します。

外部デバイスオーディオ オーディオ再生を外部オーディオデバイスに設定します。

外部デバイス 指定したデバイスでのテープへの書き出しを有効にします。書き出し中でも、このオプションは外部デバイスでの再生に影響しません。

バックグラウンド動作時のビデオ出力を無効 Premiere Pro がバックグラウンドで動作している場合、外部モニターに対してビデオ出力を無効にします。

24p 変換方法 24p フッテージの変換方法を指定します。154 ページの「24p 再生オプションの設定」を参照してください。

デスクトップでの再生と、DV デバイスまたは VTR を介したテレビでの再生には、多少のずれが生じることがあります。ビデオとオーディオが同期していない場合は、同じデバイスを使用してビデオとオーディオをプレビューしてください。

Adobe ビデオアプリケーションでの同一キャッシュファイル使用

Adobe のビデオアプリケーションでは、読み込む個々のファイルに一意のドキュメント ID を自動的に挿入できます。この一意の ID を使用すると、各アプリケーションで同一のキャッシュされたプレビューや最適化されたオーディオファイルにアクセスでき、レンダリングや最適化を実行し直す必要がなくなります。

❖ 環境設定ダイアログボックスの「メディア」セクション（または Soundbooth の「メタデータ」セクション）で、「読み込み時に XMP ID をファイルに書き込む」を選択します。

これはグローバル設定であり、1 つの Adobe ビデオアプリケーションで設定を変更すると、他のすべてのアプリケーションにも影響します。また、最初に ID が挿入される際にはファイルの更新日が変化します。

プロジェクトを他のコンピューターに移動するときにレンダリング時間を節約するには、キャッシュされたファイルと元のファイルの両方を移動してください。

プロジェクトの修正

プロジェクトの修正

変更を加える必要がある場合や、間違いに気づいた場合は、作業を取り消すことができます。取り消すことができるのは、ビデオプログラムを変更する操作だけです。例えば、編集は取り消すことができますが、ウィンドウのスクロールは取り消すことができません。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 前回の変更を取り消すには、編集／取り消しを選択します（Premiere Pro のパネルでプロジェクトに対して最近加えた変更は、新しいものから 32 件まで取り消すことができます）。
- プロジェクトを開いてから現在までの間で、特定の時点までジャンプするには、ヒストリーパネルで項目を選択します。
- プロジェクトの前回の保存時よりも後に行ったすべての変更を取り消すには、ファイル／復帰を選択します。

- プロジェクトの前回の保存時よりも前に行った変更を取り消すには、Premiere 自動保存フォルダーにある、以前のバージョンのプロジェクトを開き、ファイル／別名で保存を選択して、Premiere 自動保存フォルダー以外の場所にプロジェクトを保存します。保存されるプロジェクトバージョンの数は、自動保存の環境設定に応じて変わります。
- 例えば、プログレスバーが表示されている場合など、変更処理中に変更を停止するには、Esc キーを押します。
- 変更を適用しないでダイアログボックスを閉じるには、「キャンセル」をクリックします。
- 適用したエフェクトのすべての値を初期設定値に戻すには、エフェクトコントロールパネルで、そのエフェクトのリセットボタンをクリックします。

関連項目

149 ページの「シーケンス設定の変更」

53 ページの「プロジェクトの表示」

ヒストリーパネル

現在の作業セッション中の任意の時点までプロジェクトの状態を戻すには、ヒストリーパネルを使用します。プロジェクトに変更を適用するたびに、そのプロジェクトの新しい状態がパネルに追加されます。選択した状態からプロジェクトを修正することもできます。キャプチャパネルでの操作は、ヒストリーパネルに表示されません。

ヒストリーパネルの使用については、次のガイドラインを参考にしてください。

- パネル、ウィンドウ、環境設定など、プログラム全体に対する変更は、プロジェクト自体への変更ではないので、ヒストリーパネルには追加されません。
- プロジェクトを閉じてから再度開くと、以前の状態はヒストリーパネルには表示されません。
- 最も古い状態はリストの先頭にあり、最も新しい状態はリストの末尾にあります。
- 各状態は、プロジェクトの変更に使用されたツールまたはコマンドの名前と、そのツールまたはコマンドを表すアイコンでリストされます。一部のアクションでは、タイトルなどのアクションによって影響を受ける各パネルの状態が生成されます。そのようなパネルで実行するアクションは、ヒストリーパネルでは単一の状態として扱われます。
- 状態を選択すると、その状態よりも下にある状態がグレー表示されます。これは、選択した状態からプロジェクトを操作した場合に削除される変更を示すためです。
- 状態を選択してプロジェクトを変更すると、それ以降のすべての状態が削除されます。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 状態を選択するには、ヒストリーパネルで状態の名前をクリックします。
- ヒストリーパネル内を移動するには、パネルのスライダーまたはスクロールバーをドラッグするか、パネルメニューの「次のフレーム」または「前のフレーム」を選択します。
- プロジェクトの状態を削除するには、該当する状態を選択します。そして、パネルメニューから「削除」を選択するか削除アイコンをクリックして、「OK」をクリックします。
- すべての状態をヒストリーパネルから消去するには、パネルメニューの「ヒストリーを消去」を選択します。

イベントパネルでの警告の解除

Premiere Pro のイベントには、問題の識別と解決に使用できる警告、エラーメッセージおよびその他の情報が一覧表示されます。特に、サードパーティが開発したプラグインおよびその他のコンポーネントに関連付けられている情報が表示されます。ステータスバーの警告アイコン 、、 により、エラーが通知されます。このアイコンをダブルクリックすると、イベントパネルが開きます。関連付けられている項目をイベントパネルから消去すると、ステータスバーからアイコンが削除されます。

1 次のいずれかの操作を行います。

- ステータスバーの警告アイコンをダブルクリックします。
- ウィンドウ／イベントを選択します。

2 次のいずれかの操作を行います。

- リスト内の項目の詳細を参照するには、項目を選択して「詳細」をクリックします。
- イベントのリストを消去するには、「すべてを消去」をクリックします。

マーカー

マーカーの追加

マーカーは重要な時間軸上の位置を示し、クリップを配置したり整列させる際の目安として役立ちます。マーカーを使用して、シーケンスやクリップ内の重要なアクションやサウンドを識別することができます。マーカーは参照用途でのみ使用され、実際のビデオには影響しません。

シーケンスマーカーを使用して、FLV ファイルのキューポイントを指定したり、Web ページへジャンプするための URL を指定することもできます。Premiere Pro には、シーケンスに追加してシーンを指定したり、Encore に書き出すシーケンスのメニュー構造を指定するための Adobe Encore チャプターマーカーもあります（218 ページの「Encore チャプターマーカーの追加」を参照してください）。

マーカーは、シーケンス、ソースクリップまたはシーケンス内のクリップインスタンス（参照クリップ）に追加できます。編集ポイントにマークを付ける場合、クリップまたはシーケンスのどちらにマーカーを追加するかは、ワークフローによって異なります。

それぞれのシーケンスとクリップには、最大 100 個の番号付きマーカー（0 ～ 99 の番号が付いた）が指定可能で、番号なしマーカーは、必要に応じていくつでも指定できます。

マーカーは、ソースモニターとプログラムモニターのタイムラインルーラーに小さなアイコンとして表示されます。クリップマーカーはタイムラインパネルのクリップ上にアイコンとして表示され、シーケンスマーカーはシーケンスのタイムラインルーラー上に表示されます。

タイムラインパネルでのマーカーアイコン
A. シーケンスマーカー **B.** クリップマーカー **C.** Encore チャプターマーカー

マーカーを設定する場合は、インポイントとアウトポイントを設定する場合と同様、まず目的のクリップで作業していることを確認します。プロジェクトパネルから開いたソースクリップに追加したマーカーは、クリップをシーケンスに追加した後もクリップに表示されます。ソースクリップのマーカーを変更しても、既にシーケンスに組み込まれているクリップの個々のインスタンスに影響はありません。マーカーを使用した作業に関するビデオについて詳しくは、www.adobe.com/go/vid0255_jp を参照してください。

関連項目

メタデータとマーカー

216 ページの「コメント、チャプタおよびリンクのシーケンスマーカーへの追加」

マーカーとキューポイントの操作

番号なしクリップマーカーの追加

1 次のいずれかの操作を行います。

- ソースクリップにマーカーを追加するには、プロジェクトパネルでクリップをダブルクリックして、ソースモニターでクリップを開きます。
- シーケンス内のクリップにマーカーを追加するには、タイムラインパネルでクリップをダブルクリックして、ソースモニターでクリップを開きます。

2 ソースモニターで、マーカーを設定したい場所に時間インジケーター を移動します。

3 次のいずれかの操作を行います。

- 番号なしマーカーを設定ボタン をクリックします。
- マーカー／クリップマーカーを設定／番号なしを選択します。

番号なしのシーケンスマーカーの設定

1 タイムラインパネルで、マーカーを設定したい位置に時間インジケーターを移動します。

2 次のいずれかの操作を行います。

- 番号なしマーカーを設定ボタン （プログラムモニター）または （タイムラインパネル）をクリックします（設定したマーカーのマーカーダイアログボックスを開くには、設定した番号なしマーカーをダブルクリックします)。
- マーカー／シーケンスマーカーを設定／番号なしを選択します。

クリップまたはシーケンスの再生中に、マーカーを挿入したい場所でテンキーパッドのアスタリスク（*）キーを押すと、番号なしマーカーを挿入することができます。

番号付きマーカーの追加

1 次のいずれかの操作を行います。

- クリップマーカーを設定するには、ソースモニターでクリップを開くか、タイムラインパネルでクリップを選択します。
- シーケンスマーカーを設定するには、プログラムモニターまたはタイムラインパネルを選択します。

2 マーカーを設定する時間まで、時間インジケーターを移動します。

3 マーカー／クリップマーカーを設定またはマーカー／シーケンスマーカーを設定を選択して、サブメニューで次のオプションを選択します。

次に使用可能な番号 最も小さい未使用の番号を使用して番号付きマーカーを設定します。

番号を指定 0 ～ 99 の範囲の未使用の番号を指定して番号付きマーカーを作成します。

エフェクトコントロールパネルでのマーカーの作成

エフェクトコントロールパネルでは、タイムラインパネルで作成したすべてのシーケンスマーカーを表示できます。また、シーケンスにマーカーを設定してエフェクトを適用する位置を指定したり、エフェクトコントロールパネルでマーカーの機能を確認したりできます。さらに、エフェクトコントロールパネルでは、シーケンスマーカーを直接作成したり操作することができます。

1 マーカーを作成する場所に時間インジケーターをドラッグします。

2 タイムラインルーラー内で右クリック（Windows）、または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）して、「シーケンスマーカーを設定」を選択し、設定するマーカーの種類を選択します。

マーカーの検索、移動および削除

マーカー移動ツールを使用して、マーカーを検索できます。マーカーをドラッグして元の場所から移動したり、完全に削除することができます。

ソースモニター内のクリップマーカーへの移動

1 ソースモニターでクリップを開きます。

2 ソースモニターで、次のいずれかの操作を行います。

- 前のマーカーへ移動ボタン をクリックします。
- 次のマーカーへ移動ボタン をクリックします。

タイムラインパネルでのクリップマーカーまたはシーケンスマーカーへの移動

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- シーケンス内でクリップを選択し、マーカー／クリップマーカーへ移動／ [マーカー] を選択して、時間インジケーターをクリップマーカーに移動します。
- プログラムモニターまたはタイムラインパネルを選択し、マーカー／シーケンスマーカーへ移動／ [マーカー] を選択して、時間インジケーターをシーケンスマーカーに移動します。

マーカーの移動

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- シーケンス内のクリップのマーカーを移動するには、ソースモニターでクリップを開き、ソースモニターのタイムラインルーラー上でマーカーアイコン をドラッグします（タイムラインパネルでクリップマーカーを直接操作することはできません）。
- シーケンスマーカーを移動するには、タイムラインパネルまたはプログラムモニターのタイムラインルーラー上でマーカーをドラッグします。

ソースモニターまたはプログラムモニターのタイムラインルーラー上でマーカーをドラッグすると、タイムラインパネル上でも対応するマーカーアイコンが移動します。

注意：ネストされているシーケンス内のシーケンスマーカーは、通常とは少し色が異なるクリップマーカーとして親シーケンスとソースモニターに表示されます。ネストされているシーケンスマーカーを調整するには、タイムラインパネルでネストされているシーケンスを開いてからドラッグする必要があります。

マーカーの削除

1 次のいずれかの操作を行います。

- クリップマーカーを削除するには、タイムラインパネルでクリップを選択して、時間インジケーターをクリップマーカー上へ移動します。
- シーケンスマーカーを削除するには、タイムラインパネルでクリップが選択されていないことを確認して、時間インジケーターをシーケンスマーカー上へ移動します。

2 マーカー／クリップマーカーを消去またはマーカー／シーケンスマーカーを消去を選択して、サブメニューで次のオプションを選択します。

現在のマーカー 現在の時間インジケーター位置にあるマーカーを削除します。

すべてのマーカー クリップまたはシーケンス（使用しているパネルによって決まります）内のすべてのマーカーを削除します。

番号付き 番号付きマーカーのリストから指定した番号付きマーカーを削除します。

注意：クリップマーカーはタイムラインルーラーの外側にドラッグして削除することができますが、シーケンスマーカーは、タイムラインルーラーの外側にドラッグして削除することはできません。

コメント、チャプタおよびリンクのシーケンスマーカーへの追加

マーカーダイアログボックスを使用して、シーケンスマーカーや Encore チャプターマーカーの間を移動したり、データを読み出したり、データを追加したりします。

1 タイムラインパネルでシーケンスマーカーまたは Encore チャプターマーカーをダブルクリックしてマーカーダイアログボックスを開きます。

マーカーダイアログボックスは、タイムラインパネルで Encore チャプターマーカーを設定ボタン または番号なしマーカーを設定ボタン をダブルクリックしてマーカーを設定するときにも開くことができます。

2 次のオプションを設定します。

名前 マーカーの名前を入力します。

デュレーション デュレーションの値をドラッグするか、既存の値を選択した後、新しい値を入力して Enter キーまたは Return キーを押します。Web リンク用またはチャプタ用にマーカーを使用する時に、1 フレームを超えるデュレーションのシーケンスマーカーを設定することもできます。例えば、FLV ファイルのキューポイントに変換する マーカーを Premiere Pro で設定する際にこの作業を行う場合があります。タイムラインパネルで、シーケンスマーカーアイコンの右側からデュレーションを表す細く白い線が伸びます。

コメント マーカーに関連するコメントを入力します。

Encore チャプターマーカー マーカーを Encore チャプターマーカーにする場合はこのチェックボックスをオンにします。

Web リンク マーカーをハイパーリンクにする場合はこのチェックボックスをオンにします。

URL このフィールドは、「Web リンク」がオンの場合にのみ有効です。表示する Web ページのアドレスを入力します。

注意：シーケンスマーカーには、Web アドレス（URL）を指定できます。この機能を使うと、Web ページにムービーを組み込んで、マーカー位置まで再生した時に、指定した Web ページを自動的に開かせるといったことができます。この機能は、QuickTime などの Web リンクをサポートしている形式でだけ動作します。

フレームターゲット このフィールドは、「Web リンク」がオンの場合にのみ有効です。HTML フレームセットを使用している場合は、Web ページのターゲットフレームを指定することができます。

Flash キューポイント マーカーを Adobe Flash のキューポイントにする場合はこのチェックボックスをオンにします。

種類 このフィールドは、「Flash キューポイント」がオンの場合にのみ有効です。イベントをトリガーする Flash キューポイントマーカーを作成する場合は「イベント」を選択します。ナビゲーションだけに使用する Flash キューポイントマーカーを作成する場合は「ナビゲーション」を選択します。

プラス（+）ボタンとマイナス（-）ボタン Flash キューポイントを追加し、名前と値を指定するには、プラス（+）ボタンをクリックします。Flash キューポイントを削除するにはマイナス（-）ボタンをクリックします。

名前 このフィールドは「Flash キューポイント」が選択されている場合にのみ有効です。Flash キューポイントの名前を入力します。

値 このフィールドは「Flash キューポイント」が選択されている場合にのみ有効です。Flash キューポイントの値を入力します。

3 ほかのシーケンスマーカーのコメントを入力したり、オプションを指定するには、「前へ」または「次へ」をクリックします。

注意： Encore などの DVD オーサリングプログラムは、チャプタリンク間の最低間隔を規定している DVD ガイドラインに従っています。チャプタリンクとして使用するマーカーを設定する場合は、マーカーを 15 フレーム以上、またはオーサリングソフトウェアで定められているフレーム数以上離してください。このガイドラインに従わなかった場合には、オーサリングプログラムによってチャプタリンクが自動的に再配置されることがあります。

ツールヒントのマーカーコメントの表示

マーカーを設定して、タイムラインルーラーでマーカーにポインターを合わせると、マーカーの情報を示すツールヒントが表示されます。マーカーダイアログボックスを開かなくても、マーカーの内容をすばやく調べることができます。

シーケンスマーカーのツールヒントには、次の情報が最大 4 項目で表示されます。

- マーカー名（オプション、入力した場合のみ表示）
- タイムコード開始（常に表示）
- デュレーション（オプション、マーカーにデュレーションが設定されている場合のみ表示）
- コメントテキスト（オプション、入力した場合のみ表示）

注意： 「オーディオユニット時間で表示」を選択すると、ツールヒントにマーカーの場所とデュレーションがタイムコードユニットではなくオーディオユニット時間で表示されます。

After Effects、Encore および Flash とのマーカーの共有

以下に示す方法を使用すると、Premiere Pro、Adobe Encore および Adobe Flash でマーカーを共有することができます。

- Premiere Pro プロジェクトを After Effects に読み込むと、After Effects ではシーケンスマーカーをコンポジションマーカーに変換します。
- Premiere Pro のプロジェクトパネルからシーケンスをコピーして After Effects にペーストすると、作成したコンポジションはシーケンスマーカーをコンポジションマーカーとして、クリップマーカーをレイヤーマーカーとして保持します。つまり、コピー＆ペースト操作を行ってもマーカーを保持できます。
- Adobe Media Encoder を介して Premiere Pro から AVI などのコンテナ形式にシーケンスを書き出すと、シーケンスマーカーは XMP の一時的なメタデータとして保存されます。ビデオファイルをレイヤーのソースとして使用すると、After Effects はこれらのシーケンスマーカーをレイヤーマーカーに変換します。
- Premiere Pro の Dynamic Link で After Effects コンポジションを作成する場合、After Effects はシーケンスマーカーとクリップマーカーを保持しません。
- Premiere Pro からファイル／ Adobe Dynamic Link ／ Encore に送信コマンドを使用してホストクリップが書き出された場合、Premiere Pro のシーケンスに追加された Encore チャプターマーカーは、Encore ではチャプターマーカーとして表示されます。

- Premiere Pro から書き出されたクリップに含まれるシーケンスマーカーのチャプタフィールドにテキストが含まれている場合、シーケンスマーカーは Adobe Flash プロジェクトではキューポイントとして表示されます。Premiere Pro のシーケンスマーカーのチャプタフィールドの開始ポイントデータは、XML としてエンコードされます。XML プロトコルについて詳しくは、Flash のヘルプを参照してください。

  注意：Adobe Premiere Pro のチャプターマーカーを Adobe Flash プロジェクトでキューポイントとして表示するためには、チャプターマーカーにテキストを追加する必要があります。

関連項目

マーカーとキューポイントの操作

Encore チャプターマーカーの追加

Encore チャプターマーカーは、Premiere Pro の任意のシーケンスに追加できます。ファイル／ Adobe Dynamic Link ／ Encore に送信を選択してシーケンスを Encore に書き出すときに、Encore はこれらのマーカーをチャプターポイントとして読み取ります。Encore では、チャプターポイントをメニュー内のボタンにリンクできます。また、視聴者は、DVD のリモコンにあるチャプター切り替えボタンで、チャプターポイント間を移動できます。

Premiere Pro は、作成する各シーケンスの先頭に、「チャプター 1」という名前の Encore チャプターマーカーを自動的に配置します。このチャプターマーカーは Encore で名前を変更できます。

Encore チャプターマーカーを配置するときに、名前を付けることができます。Premiere Pro で入力した名前は、Adobe Encore ではメインメニューまたはシーンメニューのボタンのラベルとして表示されます。

注意：Encore では、Premiere Pro のシーケンスマーカーをチャプターポイントとして読み込みません。旧バージョンの Premiere Pro で作成したプロジェクトを使用し、シーケンスマーカーをディスクのチャプターポイントとして保持する場合は、Encore チャプターマーカーに置き換えます。

1 タイムラインパネルで、マーカーを設定したい場所に時間インジケーター を移動します。

注意：Encore のメインメニューテンプレートの再生ボタンは、タイムラインの開始ポイントに自動的にリンクされます。シーンメニューにリストする必要がなければ、マーカーを配置する必要はありません。

2 Encore チャプターマーカーを設定ボタン をクリックします。

マーカーをすばやく配置するには、タイムラインルーラーで右クリック（Windows）、または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）します。時間インジケーターに設定したいマーカーの種類を選択します。

3 タイムラインルーラーで、作成した Encore チャプターマーカーをダブルクリックします。

マーカーダイアログボックスが開きます。

4 マーカーの名前を入力します。名前がメニューに収まり、別のボタンと重ならないように、簡潔な名前を付けてください（名前は、後で Encore を使用して変更できます）。

5 「OK」をクリックします。

関連項目

217 ページの「After Effects、Encore および Flash とのマーカーの共有」

442 ページの「DVD、Blu-ray ディスクまたは SWF を作成するための Encore へのシーケンスの送信」

39 ページの「Adobe Premiere Pro または Encore からのダイナミックリンクコンポジション作成」

第 9 章：オーディオの編集

オーディオとオーディオミキサーの概要

Premiere Pro では、オーディオを編集し、エフェクトを追加して、コンピューターシステムで処理できる数のオーディオトラックをシーケンスとしてミキシングすることができます。トラックには、モノラル、ステレオ、5.1 サラウンドチャンネルを含めることができます。

オーディオを操作するには、まずオーディオをプロジェクトに読み込むか、オーディオをトラックに直接録音する必要があります。オーディオクリップまたはオーディオを含むビデオクリップを読み込むことができます。

オーディオクリップはプロジェクトに読み込み、シーケンスに追加して、ビデオクリップと同じように編集することができます。オーディオをシーケンスに追加する前に、ソースモニターでオーディオクリップの波形を表示し、トリミングしておくこともできます。タイムラインまたはエフェクトコントロールパネルでオーディオトラックのボリューム設定やパン／バランス設定を直接調整したり、オーディオミキサーを使用してリアルタイムでミキシング調整したりできます。シーケンス内のオーディオクリップにエフェクトを追加することもできます。複数のトラックを使用する複雑なミキシングが必要になりそうな場合は、サブミックストラックやシーケンスをネストしてトラックを構成することも検討します。

Soundbooth を使用している場合には、「Adobe Soundbooth で編集」コマンドを使用し、Adobe Soundbooth でより詳細な編集を行うことができます。Premiere Pro CS5.5 では、「Audition で編集」コマンドを使用できます。

シーケンス内のオーディオトラック

シーケンスには、次のオーディオトラックをさまざまな組み合わせで使用できます。

モノラル オーディオチャンネルを 1 つ保持します。

ステレオ オーディオチャンネルを 2 つ保持します（左、右）。

5.1 前方用の オーディオチャンネルを 3 つ（左、中央、右）、後方またはサラウンド用のオーディオチャンネルを 2 つ（左、右）、低域補強（LFE）オーディオチャンネルを 1 つ保持します。LFE はサブウーファースピーカーに出力されます。

必要に応じて、トラックはいつでも追加または削除できます。トラックは一度作成したら、トラックで使用するチャンネル数を変更することはできません。シーケンスは必ずマスタートラックを含んでいます。マスタートラックは、シーケンスに含まれているすべてのトラックを組み合わせた出力の制御をします。マスタートラックの形式、シーケンス内のオーディオトラック数およびオーディオトラックのチャンネル数は、新規シーケンスダイアログボックスのトラックパネルで指定します。

シーケンスには、2 種類のオーディオトラックを使用できます。通常のオーディオトラックには、実際の音声が含まれています。サブミックストラックは、サブミックストラックにルーティングされたトラックまたはセンドの信号を組み合わせたものを出力します。サブミックストラックは、ミキシングやエフェクトの管理に用いると効果的です。

新規に作成したシーケンスのオーディオトラックは、指定されている数しかありませんが、タイムラインパネルの一番下のオーディオトラックの下にオーディオクリップをドロップすると、Premiere Pro は新しいオーディオトラックを自動的に作成します。自動的にトラックが追加されるので、重ねるオーディオクリップ数がシーケンスで使用可能なトラック数を超える場合や、オーディオクリップのチャンネル数が初期設定のオーディオトラックのチャンネル数と一致しない場合など、メニューから新たにトラックを追加する必要がなく効率的です。トラックヘッダーを右クリックしてトラックの追加を選択したり、シーケンス／トラックの追加を選択してトラックを追加したりすることもできます。

関連項目

52 ページの「プロジェクト設定の確認」

250 ページの「サブミックスの操作」

140 ページの「トラックの操作」

オーディオクリップのチャンネル

クリップには、オーディオチャンネル 1 つ（モノラル）、左右用にオーディオチャンネル 2 つ（ステレオ）、オーディオサラウンド用に 5 つのオーディオチャンネルと 1 つの低域補強オーディオチャンネル（5.1 サラウンド）を含めることができます。これらのクリップは任意に組み合わせてシーケンス内で使用することができますが、最終的にすべてのオーディオは、マスタートラックのトラック形式（モノラル、ステレオまたは 5.1 サラウンド）にミキシングされます。

Premiere Pro では、オーディオクリップのトラック形式（オーディオチャンネルのグループ化）を変更できます。例えば、ステレオまたは 5.1 サラウンドクリップ内の個々のチャンネルのオーディオに異なるオーディオエフェクトを適用したいとします。ステレオまたは 5.1 サラウンドクリップのクリップが、シーケンスに追加されたときに各オーディオチャンネルが別々のモノラルトラックに配置されるようにすることができます。

注意：マスタークリップのトラック形式を変更できるのは、クリップをシーケンスに追加する前だけです。

Premiere Pro では、クリップのオーディオチャンネルの出力チャンネルまたはトラックをマップし直すことができます。例えば、ステレオクリップの左チャンネルオーディオをマップし直して、右チャンネルに出力することができます。

関連項目

221 ページの「オーディオデータの表示」

228 ページの「ステレオトラックのモノラルトラックへの分割」

224 ページの「ソースオーディオチャンネルと出力オーディオチャンネルのマッピング」

オーディオトラックおよびクリップのミキシング

ミキシングとは、シーケンス内のオーディオトラックを合成したり調整することです。シーケンスのオーディオトラックには、複数のオーディオクリップとビデオクリップのオーディオトラックを含めることができます。オーディオをミキシングする操作は、シーケンスのさまざまな段階で適用することができます。例えば、あるクリップを特定のオーディオレベルに設定し、そのクリップを含むトラックに別の値を適用することができます。また、ネスト化されているシーケンスのオーディオが含まれているトラックに、ソースシーケンスのトラックに適用されているボリュームの変更およびエフェクトが既に含まれていてもかまいません。最終的なミキシングでは、こうしたすべてのレベルに適用されている値が組み合わされて適用されます。

クリップまたはそのクリップを含むトラックにエフェクトを適用して、オーディオクリップを変更することができます。エフェクトは計画的かつ論理的に適用し、同じクリップに必要以上の設定や矛盾する設定が適用されないようにしてください。

複数のオーディオトラックをミキシングしてタイミングを調整し、明瞭度と臨場感を高める方法について、Chris および Trish Meyer が Artbeats の Web サイトで概要を説明しています。

関連項目

236 ページの「オーディオの録音（マイクなどのアナログソースから）」

オーディオ処理の順序

シーケンスを編集すると、オーディオは以下の順序で処理されます。

- クリップ／オーディオオプション／オーディオゲインを使用してクリップに適用されたゲイン調整

- クリップに適用されたエフェクト
- トラック設定（プリフェーダーエフェクト、プリフェーダーセンド、ミュート、フェーダー、メーター、ポストフェーダーエフェクト、ポストフェーダーセンド、パン／バランスポジションの順序で処理されます）
- トラック出力ボリューム（オーディオミキサーの左から右、オーディオトラックからサブミックストラック、最後にマスタートラックという順序で処理されます）

注意：初期設定のシグナルパスは、センドを使用したり、トラックの出力設定を変更したりすることで変更が可能です。

関連項目

251 ページの「センドを使用したトラックのルーティング」

簡単なオーディオ調整

Premiere Pro のオーディオミキサーにはあらゆる機能が用意されていますが、一部の機能で十分な効果が得られる場合があります。例えば、DV フッテージから一緒にキャプチャしたビデオとオーディオを使用してラフカットを作成し、ステレオトラックとして出力する場合です。このような場合、以下のガイドラインに従ってください。

- まず、オーディオミキサーのマスターメーターとボリュームフェーダーを使用します。レベルが 0 dB を下回っていたり上回っていた場合（赤いクリッピングインジケーターが点灯します）、必要に応じてクリップまたはトラックのレベルを調節します。
- トラックを一時的にミュートするには、オーディオミキサーのトラックをミュートボタン またはタイムラインパネルのトラック出力の切り替えアイコン を使用します。一時的にほかのすべてのオーディオトラックをミュートするには、オーディオミキサーのソロトラックボタンを使用します。
- どのようにオーディオを調整する場合でも、変更内容を適用する範囲（トラック全体またはクリップ）に注意します。オーディオトラックとオーディオクリップでは編集方法が異なります。
- オーディオミキサーメニューの「トラックの表示切り替え」を使用すると、必要な情報のみを表示して画面領域を節約することができます。エフェクトおよびセンドを使用しない場合は、オーディオミキサーの左端にある三角形をクリックして非表示にすることができます。

関連項目

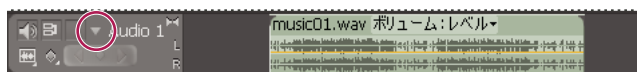
239 ページの「ゲインおよびボリュームの調整」

243 ページの「オーディオミキサーのミックストラック」

オーディオデータの表示

様々なクリップやトラックのオーディオ設定の表示および編集を行うために、Premiere Pro では同じオーディオデータを複数のビューで表示することができます。トラックやクリップのボリュームまたはエフェクトの値は、オーディオミキサーおよびタイムラインパネルで表示および編集することができます。その用途の場合は、タイムラインパネルの設定が「トラックキーフレームを表示」または「トラックボリュームを表示」である必要があります。

また、タイムラインパネルのオーディオトラックには、時間の経過に従ってクリップのオーディオを表した波形が表示されます。波形の高さは、オーディオの振幅（音の大きさや小ささ）を示します。波形が大きいほど、オーディオの音量が大きいことを意味します。オーディオトラックの波形表示は、クリップ内の特定のオーディオを見つけるのに便利です。

波形を表示するには、オーディオトラック名の横にある三角形をクリックして、オーディオトラックを展開します。

三角形をクリックしてオーディオトラックを展開し、オーディオの波形、トラック名、ラバーバンドを表示します。

関連項目

222 ページの「オーディオミキサーの概要」

137 ページの「タイムラインパネル」

オーディオクリップの表示

タイムラインパネルでは、オーディオクリップのボリューム、ミュートまたはパンの時間的な変化を示すグラフと波形を表示することができます。また、オーディオクリップはソースモニターでも表示することができます。ソースモニターは、インポイントおよびアウトポイントを正確に設定する場合に使用すると便利です。シーケンスを表示する時間単位は、フレーム単位ではなくオーディオ用の詳細な単位を使用することもできます。この設定は、オーディオをフレームより細かい単位で編集する場合に便利です。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

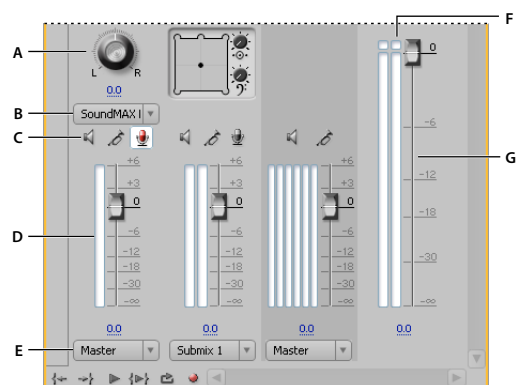
- タイムラインパネルでクリップのオーディオ波形を表示するには、オーディオトラック名の左側にある右向きの三角形をクリックし、トラック出力の切り替えアイコン の下にある表示形式を設定アイコン をクリックします。表示されるメニューから「波形を表示」を選択します。
- タイムラインパネルに表示されているオーディオクリップをソースモニターに表示するには、そのクリップをダブルクリックします。
- プロジェクトパネルにあるオーディオクリップをソースモニターに表示するには、そのクリップをダブルクリックするか、ソースモニターにドラッグします。クリップにビデオおよびオーディオが含まれている場合は、出力ボタン をクリックして「オーディオ波形」を選択します。

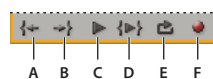
オーディオ用の詳細な時間単位による表示

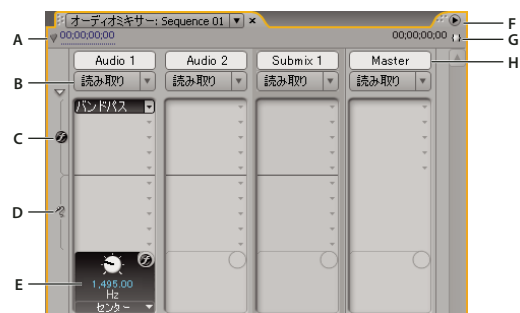
❖ オーディオミキサー、プログラムモニター、ソースモニターまたはタイムラインパネルで、パネルメニューから「オーディオユニット時間で表示」を選択します。

タイムラインパネルにオーディオ波形が表示されている状態でボリュームレベルを詳細に表示したい場合は、トラックの高さを高くします。時間をより詳細に表示するには、オーディオユニットを使用します。

オーディオミキサーの概要

オーディオミキサーでは、オーディオトラックを聴いたり、ビデオトラックを表示しながら設定を調整することができます。オーディオミキサーの各トラックはタイムラインに表示されているアクティブシーケンスのトラックに対応しており、タイムラインのオーディオトラックをオーディオコンソール形式のレイアウトで表示します。各トラックの名前はオーディオミキサーの上部に表示され、名前をクリックするとトラック名を変更することができます。また、オーディオミキサーを使用すると、オーディオをシーケンスのトラックに直接録音することもできます。

オーディオミキサー
A. パン／バランスコントロール **B.** トラック入力チャンネル **C.** トラックをミュート／ソロトラック／このトラックに録音ボタン **D.** VU メーターおよびフェーダー **E.** トラック出力設定 **F.** クリッピングインジケーター **G.** マスター VU メーターおよびフェーダー

初期設定では、オーディオミキサーにはすべてのオーディオトラックとマスターフェーダーが表示され、ボリュームメーターで出力信号レベルがモニターできます。オーディオミキサーに表示されるのはアクティブシーケンスのトラックのみで、プロジェクト全体のトラックが表示されるわけではありません。複数のシーケンスで構成されたマスタープロジェクトを作成する場合はマスターシーケンスを作成して、ほかのシーケンスをそこにネストします。

オーディオミキサーの再生コントロール
A. インポイントへ移動 **B.** アウトポイントへ移動 **C.** 再生／停止 **D.** インからアウトへ再生 **E.** ループ **F.** 録音

オーディオマスターメーターパネルは、オーディオミキサーのマスターメーターのオーディオ表示を反映します。別にオーディオマスターメーターパネルを開いたりワークスペースの任意の場所にドッキングしたりすることができます。オーディオマスターメーターパネルにより、オーディオミキサー全体が表示されない場合や、マスターフェーダーが画面の中に収まっていない場合でも、オーディオをモニターすることができます。

オーディオミキサー
A. タイムコード **B.** オートメーションモード **C.** エフェクト **D.** センド **E.** エフェクトまたはセンドのオプション **F.** ウィンドウメニュー **G.** イン／アウトプログラムデュレーション **H.** トラック名

関連項目

236 ページの「オーディオの録音（マイクなどのアナログソースから）」

オーディオミキサーの変更

❖ オーディオミキサーメニューから次のいずれかを選択します。

- 特定のトラックの表示／非表示を切り替えるには、トラックの表示切替メニューを選択します。表示するトラックを示すチェックボックスをオンにして、「OK」をクリックします。
- VU メーターに、Premiere Pro のトラックレベルではなくハードウェア入力レベルを表示するには、「メーター入力」または「メーター入力のみ」を選択します。このオプションが選択されている場合でも、録音中でないすべてのトラックを Premiere Pro でモニターすることができます。
- 時間をビデオフレーム単位ではなくオーディオ用の詳細な単位で表示するには、「オーディオユニット時間で表示」を選択します。表示単位をサンプルまたはミリ秒に切り替える場合は、プロジェクト設定ダイアログボックスの「一般」タブを選択して、「オーディオ表示形式」オプションを変更します。「オーディオユニット時間で表示」オプションを使用すると、オーディオミキサー、ソースパネル、プログラムパネルおよびタイムラインパネルでの時間表示が変更されます。
- エフェクトとセンドの設定領域を表示するには、オーディオミキサーの左側にあるエフェクトとセンドの表示／非表示の横の三角形をクリックします。

注意：一部のトラックが見えない場合は、オーディオミキサーのサイズを調整するか、横方向にスクロールします。

- エフェクトまたはセンドを追加するには、エフェクトとセンドの設定領域でエフェクトの選択または送り先の選択用の下向きの矢印をクリックします。次に、表示されるメニューからエフェクトまたはセンドを選択します。

オーディオミキサーでの特定のトラックのモニター

❖ モニターするトラックのソロトラックボタンをクリックします。

ソロトラックボタンをオンにしたトラックのみが、再生されます。

注意：トラックをミュートボタンを使用すると、そのトラックをミュートすることができます。

オーディオマスターメーターパネルの表示

❖ ウィンドウ／オーディオマスターメーターを選択します。

オプションウィンドウでの VST エフェクトのカスタマイズ

1 オーディオミキサーで VST プラグインエフェクトをトラックに適用します。

2 エフェクトとセンドの設定領域でエフェクトをダブルクリックします。

別の VST 編集ウィンドウが表示されます。

3 オプションコントロールでエフェクトをカスタマイズします。

クリップ、チャンネルおよびトラックの操作

ソースオーディオチャンネルと出力オーディオチャンネルのマッピング

クリップにオーディオチャンネルをマッピングすると、シーケンスに表示されるオーディオトラックの種類と数が決まります。また、チャンネルをマッピングすると、マスタートラック内（つまり、最終的な出力ファイル）でのそれらのマップ先チャンネルが決まります。例えば、ステレオクリップのチャンネル 1 と 2 を、5.1 チャンネルのマスタートラックの左前方および右前方チャンネルにマップすると、シーケンスに配置したときに 2 つのソースチャンネルが 1 つの 5.1 チャンネルトラックとして表示され、マスタートラックの左前方および右前方チャンネルにマップされます。最終的な出力を 5.1 チャンネルサラウンドサウンドシステムで再生すると、元の 2 つのチャンネルはそれぞれ左前方スピーカーと右前方スピーカーで再生されます。

オーディオチャンネルのマッピングについて詳しくは、Creative COW Web サイト上のビデオチュートリアル「Audio Channel Mapping In Premiere Pro CS3」を参照してください。

初期設定では、クリップのオーディオチャンネルは、プロジェクトにキャプチャまたは読み込まれたときにマスタートラックにマップされます。オーディオ環境設定ダイアログボックス（Premiere Pro CS5.5 のオーディオチャンネル）の「ソースチャンネルマッピング」ペインの「初期設定のトラック形式」を選択することで、Premiere Pro がクリップのオーディオチャンネルをどのようにマップするかを指定できます。また、クリップのオーディオチャンネルをプロジェクトに読み込んだ後に、マッピング方法を変更することもできます。

さらに、Premiere Pro が各オーディオチャンネルをモニターする際に使用する出力チャンネルを指定することもできます。例えば、コンピューターのスピーカーシステムの左前方スピーカーを使って、ステレオトラックの左チャンネルをモニターできます。オーディオ出力マッピング環境設定ダイアログボックスで、この初期設定を設定します。

関連項目

16 ページの「オーディオ環境設定」

17 ページの「オーディオ出力マッピング環境設定」

読み込み時のソースオーディオチャンネルのマッピング

読み込みまたはキャプチャ時に、Premiere Pro が自動的にクリップのオーディオチャンネルをオーディオトラックとマスタートラックにマップするときの方法を指定できます。

1 編集／環境設定／オーディオ（Windows）または Premiere Pro ／環境設定／オーディオ（Mac OS）を選択します。

2 オーディオ環境設定ダイアログボックスの「オーディオトラック」セクションで、初期設定のトラック形式メニューから形式を選択します。

3 「OK」をクリックします。

1 つまたは複数のクリップに対するソースオーディオチャンネルのマッピングの変更

1 プロジェクトパネルでオーディオを含む 1 つまたは複数のクリップを選択し、クリップ／変更／オーディオチャンネルを選択します。

注意：複数のオーディオクリップを選択している場合は、選択したすべてのクリップのトラック形式が同じである必要があります。

2 クリップを変更ダイアログボックスの「オーディオチャンネル」ペインで、次のいずれかの操作を行います。

- 「トラック形式」リストで形式を選択します。
- オーディオチャンネルを有効または無効にするには、ソースチャンネルの「有効」オプションをオンまたはオフにします。クリップをシーケンスに追加すると、Premiere Pro は有効なチャンネルだけをタイムラインパネルに追加します。
- ソースチャンネルを別の出力トラックまたはチャンネルにマップするには、トラックまたはチャンネルアイコンを別のソースチャンネル行にドラッグします。この手順で、2 つのソースチャンネルの出力チャンネルまたはトラックが切り替えられます。

注意：ソースチャンネルがマップし直されたクリップをタイムラインパネルで表示すると、トラックは昇順で表示されます。ただし、関連付けられるソースチャンネルは、マッピングによって決定されます。

- ソースチャンネルが 6 つ未満の場合に、5.1 サラウンドオーディオの出力チャンネルにマップするには、チャンネルアイコンを別のソースチャンネル行にドラッグします。あるいはソースチャンネルが目的の出力チャンネルにマップされるまで、5.1 チャンネル位置を示すチャンネルアイコンをクリックします。

3 チャンネルのオーディオをプレビューするには、ソースチャンネルを選択して、再生ボタンをクリックするか、スライダーを使用します。

4 「OK」をクリックします。

Premiere Pro CS5.5 では、統合されたクリップのオーディオチャンネルは変更できません。初期設定でモノラルを指定する必要があります。ただし、コンポーネントクリップから利用可能なすべてのオーディオチャンネルの順序を変更したり、有効／無効にすることは可能です。

関連項目

228 ページの「ステレオトラックのモノラルトラックへの分割」

229 ページの「モノラルクリップのステレオとしての使用」

349 ページの「左チャンネルへ振るエフェクト、右チャンネルへ振るエフェクト」

P2 に書き出すための P2 クリップのオーディオのマップ

クリップのオーディオチャンネルを適切な 5.1 チャンネルにマップすれば、P2 シーケンス内のオーディオを元の 4 つのチャンネルに書き出すことができます。例えば、最終的な出力ファイルを P2 メディアに戻す場合に 4 つのチャンネルに書き出します。P2 クリップ内のチャンネルは、シーケンスに配置する前、およびファイル／ Panasonic P2 への書き出しコマンドを使用する前にマップします。

注意：P2 クリップを初期設定のモノラルチャンネルマッピングのままにしておき、それらを 5.1 マスタートラックのシーケンスで使用し、そのシーケンスを P2 に書き出すと、書き出したファイルには 3 番目と 4 番目のチャンネルのオーディオだけが含まれます。

1 5.1 マスタートラックのシーケンスが含まれている P2 プロジェクトにクリップを読み込みます。

2 プロジェクトパネルで、マップするクリップを 1 つまたは複数選択します。

3 クリップ／オーディオオプション／モノラルクリップに分割を選択します。

4 「トラック形式」で、「5.1」をクリックします。

5 必要に応じて、5.1 チャンネルアイコンをクリックして、4 つのソースチャンネルを次のようにマップします。

- チャンネル 1 - 左前方チャンネル
- チャンネル 2 - 右前方チャンネル
- チャンネル 3 - 左後方チャンネル
- チャンネル 4 - 右後方チャンネル

6 「OK」をクリックします。

オーディオ出力デバイスハードウェアチャンネルへのシーケンスオーディオチャンネルのマッピング

シーケンスのマスタートラックの各チャンネルに対して、選択したハードウェアオーディオデバイスのチャンネルを指定することができます。チャンネルのマッピングは、環境設定ダイアログボックスのオーディオ出力マッピングペインで指定できます。Premiere Pro は、指定されたハードウェアのチャンネルで各シーケンスチャンネルを再生します。例えば、プロジェクトに 5.1 チャンネルのシーケンスが含まれているにもかかわらず、再生するシステムのハードウェアは 2 チャンネルしかサポートしていない場合を想定します。この場合、6 つのシーケンスチャンネルの割り振り先を 2 つのハードウェアチャンネルから選択することができます。

16 チャンネルのシーケンスについては、選択したハードウェアデバイスのチャンネルが 16 チャンネル未満の場合、16 出力チャンネルにマッピングされたままになります。例えば、選択したデバイスにはチャンネルが 2 つしかない場合を想定します。この場合、ハードウェアチャンネルにマッピングできるのは、16 チャンネルシーケンスの最初の 2 チャンネルだけです。

注意：オーディオ出力マッピングペインでは、コンピューターに取り付けられているサポート対象のデバイスであれば、有効にされていないデバイスにもシークエンスチャンネルをマッピングすることができます。有効にされていないデバイスに指定したチャンネルマッピングは、指定したデバイスを有効にしなければ確認できません。シークエンスのオーディオチャンネルをデバイスにマッピングするだけでは、デバイスは有効になりません。オーディオハードウェアデバイスを有効にするには、オーディオハードウェア環境設定で設定します。詳しくは、46 ページの「オーディオハードウェア設定（Windows のみ）」を参照してください。

シーケンスチャンネルをハードウェアデバイスにマッピングするには、マッピング出力対象メニューを選択します。マッピング出力対象メニュー下部のリストには、選択したデバイスのサポート対象のハードウェアチャンネルが表示されます。チャンネルタイルを使用して、シーケンスチャンネルを各ハードウェアチャンネルにマッピングすることができます。

例えば、サードパーティ製の 16 チャンネルオーディオデバイスを選択した場合、このリストには 16 個のハードウェアチャンネルが表示されます。ステレオデバイスを選択した場合、リストにはハードウェアチャンネルが 2 つだけ表示されます。リスト内の各チャンネル名の右側にあるタイルは、選択したハードウェアチャンネルにマッピング可能なシーケンスチャンネルの種類を表します。シーケンスチャンネルには、ステレオチャンネル、5.1 チャンネル、16 チャンネルの 3 種類があります。

初期設定では、デバイスは Premiere Pro WDM Sound（Windows）、または Built-In（Mac OS）が選択されます。サポートされているサードパーティ製のオーディオデバイスがコンピューターに取り付けられている場合、そのデバイスはマッピング出力対象メニューに表示されます。サポートされているデバイスのチャンネルをリストに表示するには、サードパーティ製のデバイスを選択します。

1 編集／環境設定／オーディオ出力マッピング（Windows）または Premiere Pro ／環境設定／オーディオ出力マッピング（Mac OS）を選択します。

2 環境設定ダイアログボックスのマッピング出力対象メニューから、使用するデバイス用のドライバーを選択します。初期設定では、Premiere Pro WDM Sound（Windows）、または Built-In（Mac OS）が選択されます。

3 リストで、シーケンスチャンネルのタイルをドラッグして、リストに表示されている任意のハードウェアチャンネルに移動させます。

4 「OK」をクリックします。

オーディオチャンネルアイコン

これらのアイコンは、クリップを変更ダイアログボックスの「オーディオチャンネル」タブ、およびオーディオ出力マッピングダイアログボックスに表示されます。

次のアイコンは、ステレオミックスのチャンネルマッピングを示します。

左ステレオチャンネル

右ステレオチャンネル

次のアイコンは、5.1 サラウンドミックスのチャンネルマッピングを示します。

左前方チャンネル

右前方チャンネル

左サラウンドチャンネル

右サラウンドチャンネル

中央前方チャンネル

LFE チャンネル（低域補強）

クリップからのオーディオの抽出

クリップからオーディオを抽出して、プロジェクトの新しいオーディオマスタークリップを生成することができます。オリジナルのマスタークリップは保持されます。オリジナルのマスタークリップに対して行ったソースチャンネルマッピング、ゲイン、速度、デュレーション、およびフッテージの変換などのあらゆる調整は、新たに抽出したオーディオクリップに適用されます。

1 プロジェクトパネルで、オーディオを含むクリップを 1 つまたは複数選択します。

2 クリップ／オーディオオプション／オーディオを抽出を選択します。

抽出されたオーディオを含む、新しいオーディオファイルが作成されます。このファイル名の最後には「抽出」と追加されます。

オーディオのレンダリングと置き換え

様々な調整を加えたシーケンス内のオーディオクリップを、新しくレンダリングして生成したオーディオクリップに置き換えることができます。新しいオーディオクリップには、オリジナルのシーケンスクリップに適用された編集結果とエフェクトが含まれます。オリジナルのシーケンスクリップがトリミングされている場合、新しいクリップも、オリジナルのマスタークリップが持つデュレーション全体ではなく、トリミングされたオーディオ部分のみのデータになります。

1 シーケンス内のオーディオクリップを選択します。

2 クリップ／オーディオオプション／レンダリングして置き換えを選択します。

新しいオーディオクリップが作成され、選択したオーディオクリップと置き換えられます。プロジェクトパネルのマスタークリップ（オーディオクリップまたはオーディオを含むビデオクリップ）は、変更されません。

ステレオトラックのモノラルトラックへの分割

「モノラルクリップに分割」コマンドを使用すると、クリップのステレオまたは 5.1 サラウンドオーディオチャンネルからモノラルオーディオマスタークリップを作成できます。ステレオクリップを分割すると、各チャンネルが 1 つのチャンネルに対応した 2 つのモノラルオーディオマスタークリップが作成されます。5.1 サラウンドクリップを分割すると、各チャンネルが 1 つのチャンネルに対応した 6 つのモノラルオーディオマスタークリップが作成されます。Premiere Pro はオリジナルのマスタークリップを保持します。「モノラルクリップに分割」コマンドでは、新しいファイルは作成されません。適切なソースチャンネルマッピングが適用されたマスタークリップのみが作成されます。

1 プロジェクトパネルで、ステレオまたは 5.1 サラウンドオーディオを含むクリップを選択します。

2 クリップ／オーディオオプション／モノラルクリップに分割を選択します。

作成されたオーディオマスタークリップには、オリジナルのクリップ名にチャンネル名が続くファイル名が付けられます。例えば、Premiere Pro で「Zoom」という名前のステレオオーディオクリップから 2 つのオーディオマスタークリップを作成すると、「Zoom 左」と「Zoom 右」という名前になります。

「モノラルクリップに分割」コマンドでは、リンクされたクリップは作成されません。リンクされたモノラルクリップを作成する場合は、「ソースチャンネルマッピング」コマンドを使用します。

注意：「モノラルクリップに分割」コマンドは、タイムラインパネルのシーケンス内のクリップではなく、プロジェクトパネル内の項目に対して機能します。

関連項目

225 ページの「1 つまたは複数のクリップに対するソースオーディオチャンネルのマッピングの変更」

349 ページの「左チャンネルへ振るエフェクト、右チャンネルへ振るエフェクト」

229 ページの「モノラルクリップのステレオとしての使用」

229 ページの「複数のオーディオクリップのリンク」

すべてのステレオトラックのモノラルトラックへの分割

Premiere Pro は、各クリップがキャプチャされるか読み込まれるたびに、自動的にステレオおよびサラウンドチャンネルの各チャンネルを個別のモノラルクリップに分割できます。

1 編集／環境設定／オーディオ（Windows）または Premiere Pro ／環境設定／オーディオ（Mac OS）を選択します。

2 ソースチャンネルマッピング領域で、初期設定のトラック形式メニューから「モノラル」を選択します。

3 「OK」をクリックします。

モノラルクリップのステレオとしての使用

モノラルオーディオクリップをステレオクリップとして使用することができると便利な場合があります。「ソースチャンネルマッピング」機能を使用すると、モノラルクリップをステレオチャンネルに適用することができます。

1 プロジェクトパネルでモノラルクリップを選択します。

2 クリップ／オーディオオプション／ソースチャンネルマッピングを選択します。

3 ソースチャンネルマッピングダイアログボックスで、「モノラルをステレオとして処理」を選択します。

重要：この用途での「ソースチャンネルマッピング」コマンドは、クリップをタイムラインパネルに追加する前に、プロジェクトパネル内で適用する必要があります。モノラルオーディオトラックとして使用されているクリップインスタンスをステレオに変換することはできません。

関連項目

225 ページの「1 つまたは複数のクリップに対するソースオーディオチャンネルのマッピングの変更」

228 ページの「ステレオトラックのモノラルトラックへの分割」

349 ページの「左チャンネルへ振るエフェクト、右チャンネルへ振るエフェクト」

ステレオクリップの一方のチャンネルのサウンドを両方のチャンネルへ配置

サウンドが片方のチャンネルにしかないステレオクリップがある場合、または片方のチャンネルのサウンドをもう片方のチャンネルのサウンドに置き換えたいステレオクリップがある場合は、ソースクリップチャンネルマッピング、左チャンネルへ振るオーディオフィルターまたは右チャンネルへ振るオーディオフィルターを使用できます。

関連項目

225 ページの「1 つまたは複数のクリップに対するソースオーディオチャンネルのマッピングの変更」

349 ページの「左チャンネルへ振るエフェクト、右チャンネルへ振るエフェクト」

複数のオーディオクリップのリンク

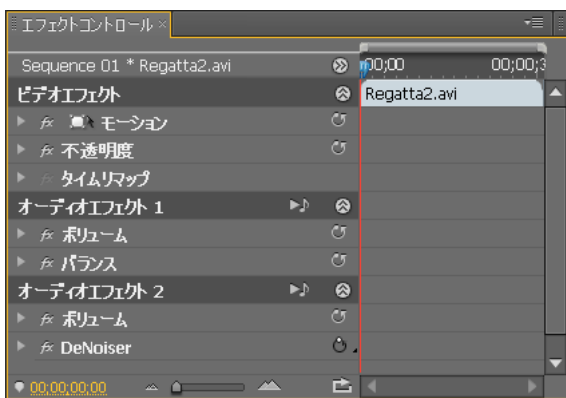
1 つのビデオクリップを複数のオーディオクリップにリンクしたり、複数のオーディオクリップを互いにリンクしたりすることができます。シーケンス内のオーディオクリップをリンクする場合は、マスタークリップではなく、そのインスタンスのみがリンクされます。プロジェクトパネル内のオリジナルのマスターオーディオクリップは、影響されません。

リンクされたクリップは、タイムラインパネルで移動やトリミングを行っても同期されたままになります。ボリュームエフェクトやパンエフェクトなどのオーディオエフェクトを、リンクされたクリップのすべてのチャンネルに適用することができます。リンクされた複数のクリップのうち 1 つだけを移動する編集を行うと、非同期インジケーターが表示されます。

リンクされたクリップが非同期状態になると、インジケーターが表示されます。

複数のクリップがリンクしている場合でも、ソースモニターで表示およびトリミングすることができます。リンク内のトラックを表示するには、トラックメニューから選択します。ソースモニターでは、一度に 1 つのチャンネルだけを表示したり再生したりすることができます。リンクされたクリップにマーカーが含まれている場合、ソースモニターのタイムラインには、表示されているトラックのマーカーのみが示されます。プロジェクトパネルにある複数のクリップのリンクをソースモニターに表示している場合は、オーバーレイボタン（Premiere Pro CS5.5 では上書きボタン）またはインサートボタンを使用して、リンクされたクリップをタイムラインパネルへ別々のトラックとして追加することができます。

ソースモニターで複数のクリップがリンクしているトラックを選択

エフェクトコントロールパネルには、リンクされているすべてのビデオトラックおよびオーディオトラックが、トラック別にグループ分けされた適用済みのエフェクトとともに表示されます。エフェクトパネルのエフェクトを、エフェクトコントロールパネルの特定のグループに適用することができます。

エフェクトコントロールパネルに表示されている、複数のクリップがリンクしているオーディオトラックに適用されたエフェクト

関連項目

231 ページの「オーディオクリップのリンク」

231 ページの「ソースモニターでのクリップのリンクの編集」

オーディオクリップのリンク

オーディオクリップのチャンネルの種類が同じで、各クリップが異なるトラック上にある必要があります。ビデオクリップにリンクされているオーディオクリップのように、クリップが既にリンクされている場合は、再度複数のクリップにリンクさせる前にそれらのリンクを解除する必要があります。

1 必要に応じて、ビデオとオーディオがリンクされている各クリップを選択し、クリップ／リンク解除を選択します。Adobe Premiere Pro CS5.5 では、複数のクリップを選択し、クリップ／リンク解除を選択することができます。

2 次のいずれかの操作を行います。

- タイムラインパネル内の個別のトラック上の各オーディオクリップを、Shift キーを押しながらクリックして選択します。ビデオクリップも Shift キーを押しながらクリックして選択できます。
- タイムラインパネル内の個別のトラック上の複数のオーディオクリップを、Shift キーを押しながらクリックして選択します。

すべてのオーディオクリップは、同じトラック形式（モノラル、ステレオまたは 5.1 サラウンド）にする必要があります。

3 クリップ／リンクを選択します。

関連項目

201 ページの「クリップのグループ化」

233 ページの「ビデオクリップとオーディオクリップのリンクおよびリンク解除」

ソースモニターでのクリップのリンクの編集

1 タイムラインパネルで、リンクしているクリップをダブルクリックします。

2 トラックメニューからトラックを選択して、特定のチャンネルを表示します。

3 （オプション）トラックのインポイントとアウトポイントを指定します。

特定のトラックのインポイントとアウトポイントを指定すると、同等のトリミングが、残りのリンクされたトラックのインポイントとアウトポイントに適用されます。リンクされたトラックのデュレーションが異なる場合は、インポイントとアウトポイントは違うものになります。リンクされたクリップのインポイントとアウトポイントが同じになるのは、デュレーションが等しい場合だけです。

関連項目

229 ページの「複数のオーディオクリップのリンク」

タイムラインパネルでのオーディオの編集

サンプルベースのオーディオのインポイントとアウトポイントの設定

インポイントとアウトポイントは、タイムベースの区切り位置、つまりビデオフレームの間に設定されます。一般的には、フレーム単位の編集でも十分なオーディオ品質を得られますが、さらに高い精度が要求されることがあります。例えば、ある音声の 2 つの単語の間にインポイントを設定する場合、単語と単語の間の小さな区切りがフレームとフレームの間に位置しないことがあります。デジタルオーディオは、フレームよりもはるかに細かいオーディオサンプルに分割されています。ソースモニター、プログラムモニターまたはタイムラインパネルのタイムラインルーラーをオーディオサンプルユニットに切り替えることで、オーディオのインポイントとアウトポイントを正確に設定できます。

オーディオクリップをより正確に編集するために、オーディオユニットで表示されるように設定されたソースモニター

関連項目

188 ページの「トリムインツールとトリムアウトツールを使用したトリミング」

ソースモニターまたはプログラムモニターでのタイムラインルーラーからオーディオユニットへの切り替え

❖ ソースモニターまたはプログラムモニターのパネルメニューで、「オーディオユニット時間で表示」を選択します。

サンプルビューでのオーディオの移動

1 ソースモニターまたはタイムラインパネルのタイムラインルーラーをオーディオユニットに切り替えます。

2 クリップ内を移動するには、次のいずれかの操作を行います。

- タイムラインルーラーの時間インジケーター をドラッグすると、クリップ内をスムーズに移動できます。
- 次のフレームボタンまたは前のフレームボタンをクリックすると、時間インジケーター が一度にオーディオサンプルを 1 つずつ移動します。

3 ズームインまたはズームアウトする場合は、ソースモニターまたはタイムラインパネルのタイムラインルーラーにある表示エリアバーの左端または右端をドラッグします。

タイムラインパネルのサンプルビューでのオーディオのトリミング

1 タイムラインパネルのメニューで、「オーディオユニット時間で表示」を選択します。タイムラインパネルとプログラムモニターのタイムラインルーラーがサンプルベースの目盛りに切り替わります。

2 必要に応じて、編集するクリップが含まれているオーディオトラックを展開し、表示形式を設定ボタン をクリックして、「波形を表示」を選択します。

3 ズームスライダーを右にドラッグして、クリップのオーディオのインポイントまたはアウトポイントを拡大表示します。

4 次のいずれかの操作を行って、クリップをトリミングします。

- インポイントを調整するには、ポインターをクリップのオーディオの左端に合わせ、ポインターがクリップの最初をトリミングツール に変わったら、左または右にドラッグします。
- アウトポイントを調整するには、ポインターをクリップのオーディオの右端に合わせ、ポインターがクリップの最後をトリミングツール に変わったら、左または右にドラッグします。

5 波形表示を使用したり、オーディオを再生して、インポイントとアウトポイントの設定が正しいことを確認します。

ビデオクリップとオーディオクリップのリンクおよびリンク解除

ビデオとオーディオを含むクリップは、プロジェクトパネルでは 1 つの項目（ ）として表示されます。シーケンスにクリップを追加する場合、クリップのビデオ部分とオーディオ部分は、それぞれのトラックに個別のオブジェクトとして表示されます（クリップのビデオソースとオーディオソースの両方を使用すると指定した場合）。

クリップのビデオ部分とオーディオ部分はリンクされています。タイムラインパネルでビデオ部分またはオーディオ部分をドラッグすると、リンクされているもう片方も一緒に動きます。このオーディオとビデオの組み合わせを、リンククリップと呼びます。タイムラインパネルでは、それぞれのリンククリップに同じクリップ名が下線付きで表示されます。ビデオクリップには [V] というマーク、オーディオクリップには [A] というマークが表示されます。

通常、すべての編集機能は、リンクされたクリップのどちらでも機能します。オーディオとビデオを個別に操作したい場合は、リンクを解除できます。リンクを解除すれば、リンクされていない場合と同様にビデオとオーディオを使用できます。リンクを解除した場合、クリップ名の下線と [V] や [A] のマークが表示されなくなりますが、リンク情報は維持されます。クリップを再度リンクすると、非同期の状態と時間が表示されます。クリップは、自動的に再同期させることもできます。

もともとリンクしていないクリップをリンクさせることもできます。この機能は、別々に録画／録音したビデオクリップとオーディオクリップを同期させる場合に便利です。

注意：ビデオクリップはオーディオクリップにだけリンクでき、ビデオクリップを別のビデオクリップにリンクすることはできません。その代わり、1 つのビデオクリップを複数のオーディオクリップにリンクしたり、複数のオーディオクリップを互いにリンクしたりすることができます。

関連項目

229 ページの「複数のオーディオクリップのリンク」

ビデオとオーディオのリンクまたはリンク解除

1 タイムラインで次の操作を行います。

- ビデオとオーディオをリンクするには、1 つのビデオクリップとオーディオクリップまたは一連のオーディオクリップを Shift キーを押しながらクリックして選択し、クリップ／リンクを選択します。
- ビデオとオーディオをリンク解除するには、リンククリップを選択し、クリップ／リンク解除を選択します。
- 複数のクリップからビデオとオーディオのリンクを解除するには、クリップを選択し、クリップ／リンク解除を選択します（Premiere Pro CS5.5 の新機能）。

注意：Premiere Pro CS5 では、クリップをリンク解除した後も、オーディオとビデオは選択された状態が続きます。オーディオまたはビデオを移動またはトリミングするには、その前に対象クリップを選択解除する必要があります。Premiere Pro CS5.5 では、クリップをリンク解除すると、ビデオは選択されたままで、オーディオは選択解除されます。

2 （オプション）リンクしたクリップのセットを複数回にわたって使用するには、同期したクリップのセットを基にネストしたシーケンスを作成し、必要な分だけネストしたシーケンスを別のシーケンスに配置します。詳しくは、157 ページの「選択した複数のクリップからのネストされたシーケンスの作成」を参照してください。

リンククリップのトラックの個別編集

❖ タイムラインで Alt キーまたは Option キーを押しながら、リンクしたクリップの一部をクリックし、各種の編集ツールを使用して編集します。クリップの編集が終了したら、クリップを再度選択（クリック）することで、クリップをリンククリップとして編集できます。Alt キーまたは Option キーを押しながらオーディオやビデオをドラッグすることで、スプリット編集を適切に行うことができます。

非同期になったクリップの自動同期

1 タイムラインパネルで、非同期状態になっているビデオクリップまたはオーディオクリップのインポイントに表示されている値を、右クリックするか Control キーを押しながらクリックします（この値は、リンクしているビデオクリップまたはオーディオクリップとの非同期時間を示しています）。

2 次のようなオプションがあります。

移動して同期 クリップの選択したビデオ部分またはオーディオ部分が移動して、再度同期します。「移動して同期」を選択すると、同期を確保するために前後のクリップの設定に関係なく移動し、ほかのクリップと重なった場合はそのクリップを上書きします。

スリップして同期 スリップ編集が行われ、クリップの位置自体は移動せずに再度同期されます。

マルチカメラの編集用に複数のクリップをお互いに同期する方法については、160 ページの「マーカーのあるクリップの同期」を参照してください。

関連項目

160 ページの「マーカーのあるクリップの同期」

157 ページの「選択した複数のクリップからのネストされたシーケンスの作成」

スプリット編集

通常、ソースクリップには、インポイントとアウトポイントをそれぞれ 1 つずつ設定します。リンククリップ（ビデオトラックとオーディオトラックを含むクリップ）の場合も、インポイントとアウトポイントはクリップの両方のトラックに適用されます。シーケンス内に設定すると、標準クリップのオーディオとビデオが同時に再生されます。スプリット編集（L カット編集または J カット編集とも呼ばれます）を行うために、ビデオとオーディオのインポイントとアウトポイントを個別に設定したい場合もあります。シーケンス内に設定すると、スプリット編集のためにトリミングされたクリップはオーディオを再生してからビデオを再生するか、またはビデオを再生してからオーディオを再生します。

A. J カット用にトリミングされたクリップ **B.** L カット用にトリミングされたクリップ

スプリット編集

1 必要に応じて、タイムラインパネルの各トラック名の左側にある右向きの三角形をクリックして、調整するオーディオトラックを展開します。

2 スプリット編集の対象となるクリップの 1 つを選択して、クリップ／リンク解除を選択します。別のクリップについても同じ操作を繰り返します。

3 ツールパネルからローリングツール を選択します。

4 2 つのクリップ間のオーディオ編集ポイントを起点に、右または左へドラッグします。

注意：何も起こらない場合は、オーディオトランジションに対して操作している可能性があります。表示されているオーディオ編集ポイントにポインターが正しく合っていることを確認してからドラッグしてください。

一般的な編集テクニックとして、Alt キーまたは Option キーを押しながらクリップのオーディオやビデオをドラッグして、スプリット編集を素早く行う方法があります。この方法は、メニューに移動してクリップのリンクを解除するよりも、かなり高速です。

スプリット編集用のソースのインポイントとアウトポイントの設定

通常は、クリップを編集し、ラフカットを作成した後でスプリット編集を行いますが、クリップをシーケンスに追加する前にソースモニターでスプリット編集を行うことも可能です。

1. ソースモニターでクリップを開き、ビデオまたはオーディオのインポイントまたはアウトポイントとして設定するフレームに現在の時間を設定します。
2. ソースモニターで、マーカー／クリップマーカーを設定を選択します。そして、ビデオイン、ビデオアウト、オーディオインまたはオーディオアウトを選択します。
3. 残りのビデオとオーディオのインポイントおよびアウトポイントを設定します（クリップのビデオとオーディオのインポイントおよびアウトポイントの設定が異なる場合、クリップをシーケンスに追加すると、ビデオとオーディオの開始時間と終了時間は異なる時間になります)。

オーディオの録音

新規にシーケンスを作成してオーディオトラックに録音することもできれば、既存のシーケンスのオーディオトラックに録音することも可能です。録音したオーディオはオーディオクリップとして保存され、プロジェクトに追加されます。

オーディオを録音する前に、コンピューターにサウンド入力があることを確認します。Premiere Pro は、ASIO（Audio Stream Input Output）デバイス（Windows）およびコアオーディオデバイス（Mac OS）をサポートしています。多くのデバイスには、スピーカー、マイクケーブル、ブレイクアウトボックス接続用のコネクタが備わっています。

サウンド入力デバイス接続用の ASIO デバイスまたはコアオーディオデバイスがコンピューターに組み込まれている場合には、サウンドデバイスの設定と入力ボリュームレベルオプションが正しく設定されていることを確認します。詳しくは、オペレーティングシステムのヘルプを参照してください。

Premiere Pro で、オーディオハードウェアの環境設定で初期設定のデバイスオプションを設定して、録音時に使用する入力チャンネルを指定します。

入力デバイスを接続し、準備がすべて整ったら、Premiere Pro のオーディオミキサーを使用してオーディオを録音することができます。オーディオミキサーを使用して、モニターするレベルを調整します。オーディオクリップが録音したオーディオから作成され、タイムラインパネルとプロジェクトパネルの両方に追加されます。

アナログオーディオのキャプチャ

アナログカセットやマイクからの入力など、デジタル形式になっていないオーディオを使用する場合は、オーディオまたはオーディオ／ビデオ対応のデジタイザ／キャプチャカードを使用してオーディオをデジタル化する必要があります。

デジタル化したときのオーディオ品質とオーディオファイルのサイズは、デジタイズしたオーディオのサンプルレート（1 秒あたりのサンプル数）と **bit** 数（1 サンプルあたりの bit 数）によって異なります。また、ステレオオーディオをデジタイズすると、モノラルオーディオの 2 倍のディスク容量が必要になります。この 2 つのパラメーターをプロジェクト設定ダイアログボックスの「キャプチャ」セクションで制御することで、アナログオーディオをデジタル形式で表現する際の精度を設定することができます。サンプルレートと bit 数を高くすると音質が向上しますが、ファイルサイズもそれに応じて大きくなります。最終的な書き出し品質や再生品質より高くなる場合でも、使用しているコンピューターで処理できる最高の品質でオーディオをキャプチャすることをお勧めします。品質的に余裕を持ってキャプチャすることで、ヘッドルーム（マージン）を取ることができるので、オーディオゲインを調整したり、イコライザやダイナミックレンジの圧縮／展開を適用するときに品質を保つことができます。DV 形式では、2 組の独立したステレオオーディオを録音することができますが、

Premiere Pro では 1 組のステレオオーディオのみをキャプチャできます。DV ハードウェアによっては、ステレオペア 1、ステレオペア 2 または両方のステレオペアの組み合わせを選択することができます。詳しくは、DV ハードウェアのマニュアルを参照してください。

キャプチャしたオーディオの保存場所の設定

1 編集／環境設定／スクラッチディスク（Windows）または Premiere Pro ／環境設定／スクラッチディスク（Mac OS）を選択します。

2 「キャプチャしたオーディオ」で保存先を選択し、「OK」をクリックします。

録音用オーディオ入力チャンネルの準備

トラックの録音を有効にすると、環境設定ダイアログボックスの「オーディオハードウェア」セクションで指定した初期設定のデバイスチャンネルから、トラックに録音することができます。このダイアログボックスに表示される「ASIO 設定」ボタン（Windows のみ）をクリックすると、コンピューターに接続されているオーディオ入出力を設定することができます。サブミックスおよびマスタートラックには、常にシーケンス内のトラックのオーディオが入力されるので、このトラックに録音機能を使用することはできません。

関連項目

46 ページの「初期設定のオーディオデバイスの指定」

47 ページの「ASIO デバイス設定の指定（Windows のみ）」

オーディオの録音（マイクなどのアナログソースから）

1 入力オーディオデバイスが指定されていることを確認します。詳しくは、46 ページの「初期設定のオーディオデバイスの指定」を参照してください。

2 入力デバイス（マイクなどのオーディオデバイス）がコンピューターまたはサウンドカードに正しく接続されていることを確認します。

マイクから録音する場合は、お使いのコンピューターまたはサウンドカードのマニュアルを参照して、マイク入力ジャックがモノラルとステレオのどちらであるかを確認し、ジャックに合ったマイクを使用してください。ノイズ、チャンネルの不足、音が途切れる、無音などの問題は、モノラルマイクをステレオジャックに挿入したこと、またはステレオマイクをモノラルジャックに挿したり、ステレオマイクをモノラルジャックに挿していることが原因の場合もあります。

3 マイクから録音する場合は、コンピューターのスピーカーをオフにして、フィードバックやエコーの発生を防ぎます。

4 （オプション）必要に応じて、録音するチャンネル数に適したタイムラインにオーディオトラックを追加します。例えば、チャンネルが 1 つしかないモノラルマイクで音声を録音する場合、モノラルオーディオトラックに録音する必要があります。140 ページの「トラックの操作」を参照してください。タイムラインに追加したトラックごとのオーディオミキサーにトラックが表示されます。

5 オーディオミキサーで、オーディオデバイスに追加したトラックの、このトラックに録音アイコン をクリックします。

6 トラック入力チャンネルメニューから録音する入力チャンネルを選択します。

注意：トラック入力チャンネルメニューは、このトラックに録音アイコンをクリックすると表示されます。

7 複数のトラックを録音する場合は、必要に応じて手順 3 と 4 を繰り返します。

8 （オプション）新しいシーケンスを作成します。

注意：既存のシーケンスに録音することもできます。これは、ナレーションの録音など、シーケンスの再生を見ながら音声を録音したい場合にとても便利です。既存のシーケンスにナレーションを録音する場合は、オーディオミキサーで、録音しようとしているトラックのソロトラックアイコン をクリックすることをお勧めします。このアイコンをクリックすると、ほかのオーディオトラックがミュートされます。

9（オプション）録音しようとしているオーディオトラックを選択します。

10（オプション）入力デバイスのレベルを調整して、録音レベルを適切に設定します。

11 オーディオミキサーパネルメニューの「メーター入力のみ」を選択して、サウンドカードの入力のみをメーターに表示します。

12 オーディオミキサーの下部にある録音ボタン をクリックして、オーディオミキサーを録音モードにします。

オーディオミキサー録音コントロール
A. このトラックに録音ボタン **B.** オーディオミキサーの録音ボタン

13 選択したアナログソースを再生するか、ナレーターにマイクに向かって声を出してもらい、入力レベルをテストします。オーディオミキサーのレベルメーターで対象のオーディオトラックのオーディオレベルがクリップしていないかどうかを確認します。

14（オプション）テストを終えたら、オーディオミキサーパネルメニューの「メーター入力のみ」の選択を解除し、プロジェクトのオーディオトラックもメーターに表示するようにします。

15 再生と停止ボタン をクリックして録音を開始します。

16 必要に応じて、レコード中にトラックボリュームのスライダーを上（音を大きくする）または下（音を小さくする）に調整して、目的のモニターレベルを維持します。

オーディオがクリップされると、VU メーターの上部の赤いインジケーターが点灯します。オーディオレベルがクリッピングの発生しないレベル内におさまるように録音してください。通常、音の大きいオーディオの音域を 0 dB 付近、音の小さいオーディオを -18 dB 付近にします。

17 停止アイコン をクリックして録音を停止します。

録音されたオーディオは、オーディオトラックにインスタントクリップとして、またプロジェクトパネルにマスタークリップとして表示されます。いつでもプロジェクトパネルでクリップを選択し、名前を変更したり削除したりすることができます。

関連項目

46 ページの「初期設定のオーディオデバイスの指定」

17 ページの「オーディオハードウェア環境設定」

Premiere Pro でのアナログキャプチャの問題のトラブルシューティング

Premiere Pro Wikia：Windows XP 上の Premiere Pro と USB マイクを使用する場合のセットアップ

47 ページの「スクラッチディスクの指定によるシステムパフォーマンスの改善」

録音中の入力のミュート

入力をミュートすると、コンピューターにスピーカーが接続されている場合に、フィードバックやエコーの発生を防ぐことができます。

1 編集／環境設定／オーディオ（Windows）または Premiere Pro ／環境設定／オーディオ（Mac OS）を選択します。

2「タイムラインへの録音中に入力をミュート」を選択します。

ボリュームレベルの調整

タイムラインまたはプログラムモニターからのボリュームレベルのモニター

タイムラインパネル内のクリップのオーディオレベルをモニターすることができます。

1 オーディオマスターメーターパネルが開いていない場合は、ウィンドウ／オーディオマスターメーターを選択します。

2 プログラムモニターまたはタイムラインパネルを選択します。

3 次のいずれかの操作を行います。

- スペースバーを押します。
- プログラムモニターで、再生 / 停止（Space）ボタン をクリックします。

オーディオマスターメーターパネルに、タイムラインのオーディオレベルが表示されます。

キャプチャ中のボリュームレベルのモニター

DV または HDV フッテージをキャプチャしているときに、オーディオレベルをモニターすることができます。

1 オーディオマスターメーターパネルが開いていない場合は、ウィンドウ／オーディオマスターメーターを選択します。

2 DV または HDV ソースからビデオをキャプチャします。

オーディオマスターメーターパネルに、キャプチャしているフッテージのオーディオレベルが表示されます。

スクラブ中のオーディオの再生の指定

初期設定では、ソースモニター、プログラムモニターまたはタイムラインで、オーディオが含まれているクリップまたはシーケンスをスクラブすると、オーディオが再生されます。この設定を変更して、スクラブ中にオーディオが再生されないようにすることができます。

1 編集／環境設定／オーディオ（Windows）または Premiere Pro ／環境設定／オーディオ（Mac OS）を選択します。

環境設定／オーディオコマンドにキーボードショートカットを割り当てることができます。453 ページの「キーボードショートカットの確認とカスタマイズ」を参照してください。

2 「スクラブ中にオーディオを再生」をオンまたはオフにします。

3 「OK」をクリックします。

関連項目

453 ページの「キーボードショートカットの確認とカスタマイズ」

ゲインおよびボリュームの調整

一般的に、ゲインの対象は、クリップの入力レベルまたはボリュームです。ボリュームの対象は、シーケンスクリップまたはトラックの出力レベルまたはボリュームです。ゲインまたはボリュームのレベルを設定して、トラックやクリップの間でレベルを揃えたり、トラックまたはクリップのボリュームを変更したりできます。ただし、デジタル化したときのオーディオクリップのレベルが低すぎると、ゲインまたはボリュームを上げてもノイズだけが強調されてしまうので注意してください。最適な結果を得るためには、ソースオーディオの録音またはデジタル化の時点で標準的な方法にしたがって最適なレベルで録音しておく必要があります。これにより、トラックレベルの調整に集中することができます。

1 つまたは複数の選択されたクリップのゲインレベルを調整するには、「オーディオゲイン」コマンドを使用します。「オーディオゲイン」コマンドは、オーディオミキサーやタイムラインパネルの出力レベル設定とは独立に動作しますが、その値は最終ミックスでトラックレベルと組み合わせて使用されます。

シーケンスクリップのボリュームは、エフェクトコントロールパネルまたはタイムラインパネルで調整することができます。エフェクトコントロールパネルでは、ほかのエフェクトオプションを設定するのと同じ方法でボリュームを調整します。ボリュームエフェクトは、通常はタイムラインパネルで調整するほうが簡単です。

トラック出力レベルは、オーディオミキサーまたはタイムラインパネルで制御します。トラックレベルの制御は主にオーディオミキサーで実行しますが、タイムラインパネルのオーディオトラックキーフレームを使用して制御することもできます。トラックキーフレームはミキサーのオートメーションオプションの設定を表しているので、オートメーションオプションが「読み取り」、「タッチ」または「ラッチ」に設定されている場合のみ出力に反映されます。

Premiere Pro CS5.5 では、オーディオゲインダイアログによって統合クリップ内の各コンポーネントオーディオクリップに同じゲインが適用されます。オーディオチャンネルを個別に調整する必要がある場合は、コンポーネントのクリップでクリップボリュームラバーバンドを使用できます。

「マスタートラックをノーマライズ」コマンドを使用して、シーケンス全体のマスターボリュームコントロールを調整できます。

1 つまたは複数のクリップのノーマライズ

1 次のいずれかの操作を行います。

- マスタークリップのゲインを調整して、タイムラインパネルに追加されるクリップのすべてのインスタンスが同じゲインレベルになるようにする場合は、プロジェクトパネルでマスタークリップを選択します。
- シーケンスに既に追加されている、マスタークリップの 1 つのインスタンスだけのゲインを調整する場合は、タイムラインパネルでクリップを選択します。
- 複数のマスタークリップまたはクリップインスタンスのゲインを調整する場合は、プロジェクトパネルまたはシーケンスでクリップを選択します。シーケンスでは、Shift キーを押しながらクリックしてクリップを選択します。プロジェクトパネルでは、Shift キーを押しながらクリックして連続するクリップを選択するか、Ctrl キーを押しながらクリック（Windows）または Command キーを押しながらクリック（Mac OS）して連続していないクリップを選択します。

2 クリップ／オーディオオプション／オーディオゲインを選択します。

オーディオゲインダイアログボックスが開くと、Premiere Pro は選択されたクリップのピークの振幅を自動的に計算し、ピークの振幅フィールドに算出された値を示します。一度算出された値は、選択できるように保存されます。この値は、調整が必要なゲインの量に対する目安として使用できます。

3 次のオプションから 1 つ選択し、値を設定して、「OK」をクリックします。

ゲインを指定 初期設定値は 0.0 dB です。このオプションではゲインを特定の値に指定できます。この値は、オプションがオフで値がグレー表示されている場合でも、現在のゲインに常時更新されます。例えば、2 番目の「ゲインの調整」オプションを使用してゲインを 1 db 下げると、「ゲインを指定」の値も更新されて、結果を反映したゲインレベルが表示されます。既にゲイン調整済みのクリップに対してオーディオゲインダイアログを開くと、現在のゲイン値がフィールドに表示されます。

ゲインの調整 初期設定値は 0.0 dB です。このオプションでは、指定した dB 分ゲインを増減できます。このフィールドに 0 以外の値を入力すると、「ゲインを指定」の dB 値が自動的に更新されて、クリップに適用された実際のゲイン値が表示されます。

最大ピークをノーマライズ 初期設定値は 0.0 dB です。このオプションは 0.0 dB 未満の任意の値に設定できます。例えば、ヘッドルームを考慮して値を -3 dB に設定します。このノーマライズオプションで、選択したクリップの最大ピークの振幅を、指定した値に調整します。例えば、「最大ピークのノーマライズ」が 0.0 dB に設定されている場合、ピークの振幅が -6 dB のクリップのゲインは 6 dB 増加されます。複数のクリップを選択している場合は、最大ピークを持つクリップが指定した値に調整されます。さらに、ほかのクリップも同じ量だけ調整されて、ゲインの相対的な差を維持します。例えば、クリップ 1 のピークが -6 dB、クリップ 2 のピークが -3 dB であるとします。クリップ 2 が最大ピークを持つクリップであるため、クリップ 2 は 3 dB 増やされ、指定した 0.0 dB のゲインにブーストします。一方クリップ 1 も 3 dB 増やされ、-3 dB にブーストして、選択した 2 つのクリップ間のゲインオフセットが維持されます。

すべてのピークをノーマライズ 初期設定値は 0.0 dB です。このオプションは 0.0 dB 未満の任意の値に設定できます。例えば、ヘッドルームを考慮して値を -3 dB に設定します。このノーマライズオプションで、選択したクリップのピークの振幅を、指定した値に調整します。例えば、「すべてのピークのノーマライズ」が 0.0 dB に設定されている場合、ピークの振幅が -6 dB の 1 つのクリップのゲインは 6 dB 増加されます。複数のクリップを選択している場合は、選択したクリップはすべて 0.0 dB にブーストするために必要なゲイン量だけ調整されます。

ピーク振幅 クリップのオーディオ波形の最高ポイント。このアイテムは、複数のクリップを選択した場合に無効になり、「-」が表示されます。

関連項目

240 ページの「マスタートラックのノーマライズ」

353 ページの「ボリュームエフェクト」

345 ページの「チャンネルボリュームエフェクト」

マスタートラックのノーマライズ

シーケンスのマスタートラックのピークボリュームレベルを設定できます。Premiere Pro では、マスタートラック全体のフェーダーが自動的に上下に調整されます。トラック内で最も大きな音が、指定した値になります。Premiere Pro では、全体的なボリュームへの調整に比例して、マスタートラックのすべてのキーフレームが上下に拡大縮小されます。

注意：Adobe Premiere Pro では、ピークが 0 dB を超えるボリュームの調整は許可されません。

1 ノーマライズするシーケンスを選択します。

2 シーケンス／マスタートラックをノーマライズを選択します。

3 トラックをノーマライズダイアログボックスで、「dB」フィールドに振幅の値を入力します。

4 「OK」をクリックします。

関連項目

239 ページの「1 つまたは複数のクリップのノーマライズ」

www.adobe.com/go/lrvid4073_pr_jp

353 ページの「ボリュームエフェクト」

345 ページの「チャンネルボリュームエフェクト」

キーフレームを使用したボリュームの調整

タイムラインパネルのオーディオトラックにあるラバーバンド（レベルライン）を使用して、クリップまたはトラック全体のボリュームレベルを調整したり、時間の経過に合わせてボリュームを変化させることができます。

1 オーディオトラック表示の隣にある右向きの三角形をクリックして、オーディオトラックを展開します。

2 オーディオトラックヘッダーで、キーフレームを表示ボタン をクリックし、メニューから次のいずれかを選択します。

クリップキーフレームを表示 ボリュームレベルなどのオーディオエフェクトをアニメートできます。

クリップボリュームを表示 クリップのボリュームレベルのみを変更できます。

トラックキーフレームを表示 ボリューム、ミュートおよびバランスなど多くのオーディオトラックエフェクトをアニメートできます。

トラックボリュームを表示 トラックのボリュームレベルのみを変更できます。

3 キーフレーム設定のいずれかが設定されている場合、次のいずれかの操作を行います。

- 「クリップキーフレームを表示」が選択されている場合、オーディオトラックのクリップ上部のポップアップメニューからボリューム／レベルを選択します。
- 「トラックキーフレームを表示」が選択されている場合、オーディオトラックのクリップ上部のポップアップメニューからトラック／ボリュームを選択します。

初期設定でボリューム調整は有効になっています。

注意：オーディオキーフレームを表示している場合は、オーディオクリップをタイムラインの別の場所に移動することはできません。オーディオクリップを移動する場合は、キーフレームを非表示にするか、またはトラックを折りたたみます。

4 選択ツールまたはペンツールを使用して、ボリュームレベルのラインを上（ボリュームを上げる）または下（ボリュームを下げる）に移動します。

キーフレームによる時間の経過に合わせたボリュームの変更

時間の経過に合わせてボリュームエフェクトを変更するには、変更する位置に現在の時間インジケーター を配置します。次に、オーディオトラックヘッダーのキーフレーム追加／削除ボタン をクリックし、キーフレームを上（ボリュームを上げる）または下（ボリュームを下げる）にドラッグします。

Adobe Premiere Pro CS5 で、選択ツールを選択した状態で Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押したままラバーバンドラインをクリックしてキーフレームをセットします。補助キーを放すと、キーフレームを調整できます。

または、ラバーバンドラインでペンツールを選択した状態で Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらクリックして、変更ごとにキーフレームを設定します。この場合、現在の時間インジケーターを移動する必要はありません。ただし、現在の時間インジケーターをガイドとして使用すると便利です。

Adobe Premiere Pro CS5.5 で、ペンツールを選択した状態でラバーバンドラインをクリックし、変更ごとにキーフレームを設定します。補助キーは不要です。また、選択ツールを選択した状態で Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらキーフレームをクリックすることでも、キーフレームを調整できます。

関連項目

239 ページの「ゲインおよびボリュームの調整」

421 ページの「キーフレームの選択」

420 ページの「キーフレームの追加」

複数のクリップへのボリュームレベルの適用

1 タイムラインパネルで、1 つのクリップのボリュームを目的のレベルに調整します。

2 編集／コピーを選択します。

3 変更を適用するほかのクリップを囲むようにドラッグします。

4 編集／属性のペーストを選択します。

注意：この手順を行うと、選択した最初のクリップのボリューム設定だけでなく、すべてのエフェクトと属性が貼り付けられます。

エフェクトコントロールでのボリュームの調整

1 シーケンス内のオーディオクリップを選択します。

2 エフェクトコントロールパネルで、ボリュームの隣の右向きの三角形をクリックします。

3 次のいずれかの操作を行います。

- レベルの値を入力します。負の値を入力するとボリュームレベルが下がり、正の値を入力するとボリュームレベルが上がります。値 0.0 は、調整をしない、オリジナルのクリップのボリュームレベルを表します。
- レベルの隣の右向きの三角形をクリックしてエフェクトオプションを表示し、スライダーを使用してボリュームレベルを調整します。

エフェクトコントロールパネルのクリップのタイムラインの先頭に、キーフレームが自動的に作成されます。

4 （オプション）時間の経過に従ってボリュームエフェクトを変更する場合には、エフェクトコントロールパネルで時間インジケーターを移動し、ボリュームレベルのグラフを調整します。

時間インジケーターを移動して調整を行うたびに、新しいキーフレームが作成されます。キーフレームグラフを編集して、キーフレーム間の補間を調整することもできます。必要に応じてこの手順を繰り返します。

関連項目

422 ページの「キーフレームの値の変更」

オーディオミキサーでのトラックのボリューム設定

❖ オーディオミキサーで、トラックのボリューム設定を調整します。

注意：オートメーションがトラックに適用されている場合、この方法を使用することはできません。トラックのオートメーションキーフレームが既に適用されていて、レベルが時間の経過とともに変化する場合は、トラックをサブミックスへセンドし、サブミックスのレベルを設定することで、トラックレベルが均一になるよう調整できる場合があります。

オーディオミキサーでのトラックのミュート

❖ オーディオミキサーで、ミュートするトラックのスピーカーアイコン（トラックをミュートボタン）をクリックします。

注意：ミュートしても、エフェクトおよびセンドなどのプリフェーダーアイテムには影響しません。また、トラックをミュートボタンの状態は、オートメーションオプションの設定に影響されます。トラック単位で出力を完全にミュートする場合は、タイムラインパネルでトラックのスピーカーアイコンをクリックします。

オーディオミキサーのミックストラック

オーディオミキサーを使用すると、複数のオーディオトラックに対してボリュームレベルを相対的に設定できます。例えば、一方のトラックでナレーターの声を大きくしていくと同時に、他方のトラックでバックグラウンドの音楽を小さくしていくことができます。また、選択されたすべてのトラックのオーディオを含む完全なミキシングの全体的なボリュームレベルを、上げたり下げたりすることができます。オーディオミキサーを使用すると、目的のトラックを再生しながら、リアルタイムでこれらの調整を行うことができます。初期設定では、オーディオミキサーを使用した各オーディオトラックのボリューム調整は、タイムラインパネルのトラックに表示されるトラックボリュームキーフレームに保存されます。ミキシング全体に対するボリューム調整は、タイムラインパネルのマスターオーディオトラックに表示されるトラックボリュームキーフレームに保存されます。

1 複数のオーディオトラックにオーディオが含まれているシーケンスを選択します。

2 ウィンドウ／ワークスペース／オーディオを選択します。

オーディオミキサーパネルが、タイムラインパネルの各オーディオトラックがミキサーのバスに割り当てられた状態で、中央のドロップゾーンに表示されます。

3 変更するオーディオミキサーのすべてのトラックに対して「ラッチ」、「タッチ」または「書き込み」を選択します。

4 タイムラインパネルで、各オーディオトラックでキーフレームを表示ボタン をクリックします。次にドロップダウンメニューから「トラックキーフレームを表示」、または「トラックボリュームを表示」を選択します。

5 オーディオミキサーパネルの左下で、再生と停止ボタン をクリックしてシーケンスを再生し、オーディオをモニターします。

6 サウンドをモニターしながら、各オーディオトラックのボリュームスライダーを上下に動かして、ボリュームを調整します。

7 サウンドをモニターしながら、マスタートラックのボリュームスライダーを上下に動かして、ミキシング全体のボリュームを調整します。

トラックボリュームキーフレームが、ボリューム調整を行ったマスタートラックおよびすべてのトラックに対して表示されます。

関連項目

421 ページの「キーフレームの選択」

422 ページの「キーフレームの削除」

オーディオミックスの録音

オーディオミキサーを使用すると、シーケンスの再生中にオーディオトラックに変更を適用できます。これらの変更は、すぐに聞くことができます。トラックまたはそのセンドのボリューム、パンおよびミュート設定を調整できます。バイパス設定などのトラックエフェクトに関するすべてのエフェクトオプションを調整できます。

変更はオーディオトラックのトラックキーフレームに記録します。ソースクリップには変更は適用されません。

複数トラックのシーケンスを調整する場合は、一度に 1 つずつトラックを調整することをお勧めします。シーケンスを再生しながら、1 つのトラックにコントロールを追加します。次に、ほかのトラックにコントロールを追加しながら、最初のシーケンスをもう一度先頭から再生します。トラックのオートメーション設定が「なし」または「読み取り」に設定されている場合、最初のトラックに適用した変更は保持されます。

サウンドトラックへの変更の記録

オーディオミキサーの各チャンネルは、タイムラインのオーディオトラックと対応しています。オーディオミキサーの各チャンネルのコントロールを使用して、対応するオーディオトラックへの変更を記録することができます。例えば、オーディオ 1 トラックのクリップのボリュームレベルを変更するには、オーディオミキサーのオーディオ 1 チャンネルにあるボリュームスライダーを使用します。

1 タイムラインパネルまたはオーディオミキサーパネルで、現在の時間をオートメーション変更の記録を開始する時間に設定します。

注意：オーディオミキサーでは、現在の時間をパネルの左上隅で設定することができます。

2 オーディオミキサーで、変更するトラックの最上部にあるオートメーションモードメニューから、適切なオートメーションモードを選択します。変更を録音するには、「なし」または「読み取り」以外のモードを選択します（245 ページの「オーディオミキサーのオートメーションモード」を参照してください）。

3 （オプション）書き込みオートメーションモード中にプロパティの設定を保護するには、エフェクトまたはセンドを右クリック（Windows）、または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）して、メニューから「書き込み中保護」を選択します。

4 オーディオミキサーで、次のいずれかの操作を行います。

- オートメーションを開始するには、オーディオミキサーの再生と停止ボタン をクリックします。
- シーケンスを連続ループ再生するには、ループボタン をクリックします。
- インポイントからアウトポイントまで再生するには、インからアウトへ再生ボタン をクリックします。

5 オーディオの再生中に、オートメーションが可能なプロパティのオプションを調整します。

6 オートメーションを停止するには、再生と停止ボタン をクリックします。

7 変更をプレビューするには、現在の時間を変更開始時点に変更して、再生と停止ボタン をクリックします。

8 作成したキーフレームを表示するには、次の操作を行います。

a 変更したオーディオトラックの先頭にあるキーフレームを表示ボタン をクリックして、「トラックキーフレームを表示」を選択します。

b 変更したオーディオクリップの左上にあるクリップヘッダーをクリックして、ポップアップメニューから記録した変更の種類を選択します。例えば、ボリュームを変更した場合は、トラック／ボリュームを選択します。

この手順を実行すると、黄色の変化ラインに沿ってオーディオミキサーで記録したキーフレームが表示されます。これらのキーフレームは、タイムラインのほかのキーフレームと同様に編集できます。

オーディオミックスの録音中のトラックプロパティの保持

オーディオミックスの録音中に、プロパティの設定を保持できます。これにより、選択したプロパティが編集されるのを防ぐことができます。シーケンスのすべてのトラックのプロパティが保護されます。

❖ トラックのエフェクトとセンドの設定領域で、エフェクトまたはセンドを右クリック（Windows）、または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）して、メニューから「書き込み中保護」を選択します。

注意：オーディオミキサーは、クリッププロパティではなく、トラックプロパティのオートメーションにのみ使用してください。クリップキーフレームを編集するには、目的のクリップを選択し、エフェクトコントロールパネルまたはタイムラインパネルを使用します。

オーディオミキサーのオートメーションモード

オートメーションモードは、各トラックの上部に表示されるメニューで設定します。例えば、再生中にトラックのボリュームフェーダーまたはパン制御をドラッグすると、次回のオーディオ再生時に、オートメーションモードを「読み取り」、「タッチ」または「ラッチ」に設定したトラックが、指定した調整で再生されます。オーディオミキサーのチャンネルを調整すると、タイムラインパネルにキーフレームが作成され、それぞれのトラックに対して変更内容が適用されます。逆に、タイムラインパネルで追加または変更したオーディオトラックキーフレームは、オーディオミキサーの（フェーダー位置などの）値に反映されます。

ミキシング処理中のオートメーションの状態は、各オーディオトラックのオートメーションオプションメニューの選択によって決定されます。

なし トラックごとに保存されている設定が無視されます。「なし」を指定すると、既存のキーフレームによる影響を受けないので、オーディオミキサーの各コントロールをリアルタイムで使用することができます。ただし、なしモードにおけるオーディオトラックへの変更は記録されません。

読み取り トラックのキーフレーム設定が読み取られ、トラック制御に使用されます。トラックにキーフレームがない場合は、トラックオプション（ボリュームなど）を調整するとトラック全体に影響します。オートメーションが「読み取り」に設定されているトラックのオプションを調整した場合、調整を止めると、オプションはオートメーションで変更を加える前の値に戻ります。戻る速度は環境設定の「自動一致時間」オプションで指定します。

書き込み オートメーションが可能なトラック設定の中で「書き込み中保護」に設定されていないものについて調整内容が記録され、対応するトラックのキーフレームがタイムラインパネルに作成されます。書き込みモードでは、設定の変更を待たず、再生の開始直後から書き込みが始まります。この動作を変更するには、オーディオミキサーメニューの「書き込み後タッチに切り替え」コマンドを選択します。再生の停止後または再生ループサイクルが完了すると、書き込みモードに設定されているすべてのトラックは、「書き込み後タッチに切り替え」コマンドによってタッチモードに切り替わります。

ラッチ プロパティの調整が始まらないとオートメーションが開始されないこと以外は、書き込みとまったく同じです。初期のプロパティ設定は前の調整内容が反映されています。

タッチ プロパティの調整が始まらないとオートメーションが開始されないこと以外は、書き込みとまったく同じです。プロパティの調整を中断すると、オプション設定は、現在のオートメーションに変更を加える前の状態に戻ります。戻る速度は環境設定の「自動一致時間」オプションで指定します。

タッチモードと読み取りモードの「自動一致時間」の設定

タッチモードでエフェクトプロパティの調整を中断すると、プロパティは初期値に戻ります。影響を受けるパラメーターに対するキーフレームが存在する場合は、読み取りモードになっているときも、これに該当します。環境設定の「自動一致時間」オプションで、エフェクトプロパティが初期値に戻る時間を指定します。

オーディオミキサーでのオーディオ変更のオートメーションでは、オーディオトラックで必要とするよりも多くのキーフレームが作成されるので、パフォーマンス低下の原因となる場合があります。不要なキーフレームが作成されないようにして、品質を維持しながらパフォーマンス低下を最小限に抑えるには、「オートメーションキーフレームの最適化」環境設定を設定します。また、もう 1 つのメリットとして、トラック内のキーフレームの数が少なければ、個々のキーフレームをより簡単に編集できます。

1 編集／環境設定／オーディオ（Windows）または Premiere Pro ／環境設定／オーディオ（Mac OS）を選択します。

2 「自動一致時間」の値を入力して、「OK」をクリックします。

関連項目

16 ページの「オーディオ環境設定」

自動キーフレーム作成の指定

オーディオミキサーでのオーディオ変更のオートメーションにより、オーディオトラックに必要以上のキーフレームが作成されて、パフォーマンスが低下する可能性があります。不要なキーフレームが作成されないようにして、変換の品質を確保しつつパフォーマンス低下を最小限に抑えるには、「オートメーションキーフレームの最適化」環境設定を設定します。この環境設定を使用すると様々な利点がありますが、キーフレームが密集して配置されていないので、個々のキーフレームを簡単に編集することができます。「リニアキーフレームの簡略化」オプションと「簡略化する最小時間間隔」オプションについては、16 ページの「オーディオ環境設定」を参照してください。

1 編集／環境設定／オーディオ（Windows）または Premiere Pro ／環境設定／オーディオ（Mac OS）を選択します。

2 「オートメーションキーフレームの最適化」ペインで、「リニアキーフレームの簡略化」と「簡略化する最小時間間隔」のいずれか、または両方を選択します。

3 「OK」をクリックします。

関連項目

16 ページの「オーディオ環境設定」

パンおよびバランス

初期設定では、すべてのオーディオトラックはシーケンスのマスターオーディオトラックに出力されますが、サブミックストラックを作成することもできます。あらゆるトラックからサブミックストラックにオーディオを出力することができます。その後、サブミックストラックからマスタートラックにオーディオを出力することができます。オーディオトラックをサブミックストラックまたはマスタートラックの入力として使用することができます。サブミックストラックを、オーディオトラックの出力として使用したり、マスタートラックの入力として使用できます。同じシーケンス内の異なるトラックに、異なる数のチャンネルを含めることができます。例えば、モノラルのオーディオトラックからステレオのサブミックストラックに出力を送って、ステレオのサブミックストラックから 5.1 チャンネルのマスタートラックに出力を送ることができます。

入力トラックと対応する出力トラックのチャンネル数が異なる場合は、入力トラックの各チャンネルから出力トラックの各チャンネルに送る信号の割合を指定します。例えば、モノラルのオーディオトラックの 80%の信号をステレオのサブミックストラックの左チャンネルに送り、20%を右チャンネルに送ることができます。このことをバランスといいます。ステレオ出力トラックへ送るオーディオのバランスを調整するには、オーディオミキサーの左／右パンダイヤルを使用します。5.1 出力トラックへ送るオーディオのバランスを調整するには、オーディオミキサーの 5.1 パンナーコントロールを使用します。

左／右パンダイヤルは、トラックの出力先としてステレオトラックを選択した場合だけオーディオミキサーに表示されます。5.1 パンナーコントロールは、トラックの出力先として 5.1 チャンネルトラックを選択した場合だけトラックに表示されます。オーディオトラックのチャンネル数と出力トラック（一般的にマスタートラック）のチャンネル数との関係によって、パンおよびバランスオプションをオーディオトラックに適用できるかどうかが決まります。

パンとは、時間の経過とともにあるチャンネルから別のチャンネルに音を移動することです。例えば、ビデオフレームの右側から左側に車が通りすぎるシーンの場合、車の音が含まれているチャンネルをパンして、画面の右側から再生が開始され、左側で終了するようにすることができます。

注意：必要に応じて、バランスオーディオエフェクトをクリップに適用して、バランスを調節することができます。この方法は、トラックでのバランス調節では不十分な場合にのみ使用してください。

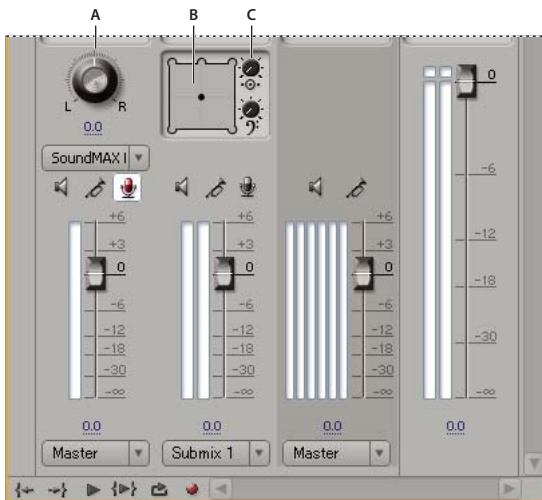
オーディオミキサーでは、トラックのレベルメーターの数がチャンネル数を示しています。出力トラックは、各トラックの下部にあるトラック出力設定メニューに表示されます。トラックのオーディオに対して、出力トラックでパンまたはバランスを適用することができるかどうかは、以下の条件によって異なります。

- モノラルトラックをステレオまたは 5.1 サラウンドのトラックに出力する場合は、パンを適用することができます。
- ステレオトラックをステレオまたは 5.1 サラウンドのトラックに出力する場合は、バランスを適用することができます。
- 出力トラックのチャンネル数がほかのオーディオトラックより少ない場合、Premiere Pro は出力トラックのチャンネル数に合わせてミックスダウンします。
- オーディオトラックと出力トラックが両方ともモノラルまたは 5.1 サラウンドの場合、パンおよびバランスを適用することはできません。どちらの場合も、トラックは 1:1 対応になります。

  初期設定の出力トラックはマスターオーディオトラックですが、シーケンスにはサブミックストラックを使用することができます。サブミックストラックは別のオーディオトラックの出力先としても、マスタートラック（または別のサブミックストラック）のオーディオソースとしても使用することができます。このため、サブミックストラックを出力先とするトラックでパンまたはバランスを適用できるかどうかは、サブミックストラックのチャンネル数によって決定されます。また、サブミックストラックでパンまたはバランスを適用できるかどうかは、サブミックストラックの出力トラックのチャンネル数によって決定されます。

オーディオミキサーでのパンおよびバランス

オーディオミキサーには、パンおよびバランスで使用するコントロールが用意されています。モノラルまたはステレオのトラックがステレオトラックに出力される場合は、丸いつまみが表示されます。このつまみを回すと、左右の出力チャンネルのオーディオにパンまたはバランス設定をすることができます。モノラルまたはステレオのトラックが 5.1 サラウンドトラックに出力される場合は、四角いトレイが表示されます。トレイには、5.1 サラウンドオーディオにより創り出される二次元のオーディオフィールドが表示されます。トレイの内側に表示されるパック（黒い点）を移動させることにより、5 つのスピーカーから出力されるオーディオに対してパンまたはバランス設定をすることができます。各スピーカーは、トレイの四隅および辺の上にポケットとして表されています。トレイには、5.1 サラウンドオーディオトラックのセンターチャンネルに出力する割合およびサブウーファーボリュームを変更するためのコントロールも用意されています。トラックの出力先となるサブミックストラックまたはマスタートラックのチャンネル数の方が少ない場合、パンコントロールは表示されません。したがって、5.1 サラウンドではパンまたはバランスを調整するコントロールを使用することはできません。マスタートラックは、別のトラックへルーティングされることがないため、パンまたはバランスのコントロールは用意されていません。ただし、シーケンスを別のシーケンスのトラックの 1 つとして使用している場合は、シーケンス全体にパンまたはバランスを適用することができます。

パン設定を時間の経過とともに変化させるには、オーディオミキサーを使用するか、タイムラインパネルでキーフレームをトラックのパンオプションに適用します。

パンおよびバランスで使用するコントロール
A. ステレオパン／バランスつまみ **B.** 5.1 サラウンドパン／バランストレイ **C.** センターパーセント

パンまたはバランスの設定を的確にモニターするには、コンピューターまたはオーディオカードの出力が適切なスピーカーに接続されていることと、すべてのスピーカで配線の接続が正しいことを確認してください。

ステレオトラックへのパンまたはバランスの適用

❖ オーディオミキサーで、次のいずれかの操作を行います。

- パン制御つまみまたはつまみの下に表示されている値をドラッグします。
- パン制御つまみの下の値をクリックし、新しい値を入力して、Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押します。

5.1 サラウンドトラックへのパンまたはバランスの適用

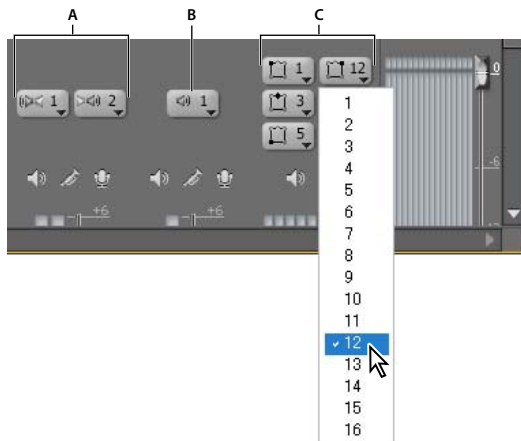
1. オーディオミキサーで、トレイ内のパックをクリックしてドラッグします。パックを左、右またはセンターチャンネルへスナップするには、トレイの端にあるポケットへドラッグします。
2. センターチャンネルに出力する割合を調整するには、センターパーセントつまみをドラッグします。
3. 必要に応じて、ヘ音記号アイコン の上にあるつまみをドラッグして、LFE（サブウーファー）チャンネルのレベルを変更します。

関連項目

5.1 サラウンドサウンドのミキシング

16 チャンネルトラックへのパンまたはバランスの適用

16 チャンネルのマスターオーディオトラックが含まれるシーケンスを選択すると、オーディオミキサーに用意されている各トラック用のスライダーの上部に、ダイレクト出力設定ボタンが表示されます。このボタンを使用して、各トラックチャンネルをマスタートラックの任意のチャンネルに割り当てることができます。

注意：ダイレクト出力設定ボタンは、トラックごとに、トラック内のすべてのチャンネルに対して 1 つずつ表示されます。例えば、モノラルトラックにはダイレクト出力設定ボタンは 1 つだけですが、5.1 トラックには 6 つのダイレクト出力設定ボタンがあります。

5.1 オーディオトラックの左前方チャンネルから出力用のチャンネル 12 を選択
A. ステレオトラック用のダイレクト出力設定ボタン **B.** モノラルトラック用のダイレクト出力設定ボタン **C.** 5.1 サラウンドトラック用のダイレクト出力設定ボタン

1 オーディオミキサーが開いていない場合は、ウィンドウ／オーディオミキサーを選択してから、使用する 16 チャンネルシーケンスを選択します。

ダイレクト出力設定ボタンには、初期状態のトラックのチャンネルが、どのマスタートラックチャンネルに自動的に割り当てられたかが表示されます。トラックを追加作成すると、追加されたトラックのチャンネル数に応じて、16 チャンネルマスタートラックのチャンネル 1、チャンネル 1 ～ 2 またはチャンネル 1 ～ 6 のいずれかに自動でチャンネルが割り当てられます。

2 オーディオミキサーでトラックのチャンネルのダイレクト出力設定ボタンをクリックして、マスタートラックの 16 チャンネルから 1 つのチャンネルを選択し、トラックのチャンネルに割り当てます。

注意：トラックのセンドを 16 チャンネルシーケンスのマスタートラックに割り当てることはできません。

タイムラインパネルでのトラックへのパンまたはバランスの適用

1 必要に応じて、タイムラインパネルでトラック名の隣の右向きの三角形をクリックして、トラックの表示を展開します。

2 トラック名の左下にあるキーフレームを表示ボタン をクリックして、メニューから「トラックキーフレームを表示」を選択します。

3 トラックの左上の「トラック：ボリューム」をクリックして、メニューからパンナー／バランスまたはパンナー／パンを選択します（5.1 サラウンドオーディオの場合、編集したい定位をパンナーメニューから選択します）。

4 （オプション）時間の経過に従ってパンまたはバランスコントロールを調整する場合には、時間インジケーターを移動し、キーフレームの追加／削除アイコン をクリックします。

5 選択ツールまたはペンツールを使用して、レベルを調整します。

6 （オプション）時間の経過に従ってパンまたはバランスコントロールを調整する場合には、必要に応じて手順 4 と 5 を繰り返します。

高度なミキシング

サブミックスの操作

サブミックスとは、同じシーケンス内の特定のオーディオトラックまたはトラックのセンドからルーティングされたオーディオ信号を組み合わせたトラックです。サブミックスは、オーディオトラックとマスタートラックとの中間にある段階で、複数のオーディオトラックに対して同じ操作を行う場合に便利です。例えば、5 トラックあるシーケンスのうちの 3 トラックにまったく同じオーディオおよびエフェクトの設定をする場合などに使用できます。また、サブミックスを使用することで、エフェクトに適用されるインスタンスが複数から 1 つに減少するので、コンピューターの処理能力効率の向上につながります。

通常のクリップを含むオーディオトラックと同様、サブミックスもモノラル、ステレオまたは 5.1 サラウンドに分けられます。サブミックスは、オーディオミキサーでもタイムラインパネルでもフル機能トラックとして表示されます。サブミックストラックのプロパティは、オーディオクリップを含むトラックの場合と同様に編集することができます。ただし、サブミックスとオーディオトラックでは以下のような違いがあります。

- サブミックストラックにはクリップを含めることができません。したがって、サブミックストラックへの録音もできません。このため、サブミックストラックには録音、デバイス入力、そしてクリップの編集に関する機能、プロパティはありません。
- オーディオミキサーでは、サブミックストラックは判別し易いように、ほかのトラックより若干暗い背景で表示されます。
- タイムラインパネルでは、サブミックスに対してトラック出力の切り替えアイコン または表示形式を設定アイコン は表示されません。

タイムラインパネルでのサブミックスの作成

1 シーケンス／トラックの追加を選択します。

2 「オーディオサブミックストラック」セクションでオプションを指定して、「OK」をクリックします。

サブミックスの作成およびセンドへの割り当ての同時実行

1 必要に応じて、「オートメーション」オプションのメニューの左側にある右向きの三角形をクリックして、オーディオミキサーにエフェクトとセンドの設定領域を表示します。

2 オーディオミキサーの 5 つの送り先の選択リストメニューのいずれかをクリックして、「モノラルサブミックスを作成」、「ステレオサブミックスを作成」または「5.1 サブミックスを作成」を選択します。

オーディオミキサーでのサブミックスタイプの選択

トラックの出力のサブミックスへのルーティング

❖ オーディオミキサーで、トラックの最下部にあるトラック出力メニューからサブミックス名を選択します。

センドを使用したトラックのルーティング

各トラックは 5 つまでセンド先を指定することが可能で、オーディオミキサーのエフェクトとセンドの設定領域に表示されています。センドは、トラックの信号をサブミックストラックへルーティングしてエフェクト処理する場合によく使用します。サブミックスからは、処理済みの信号をマスタートラックへルーティングしてミックスに返したり、別のサブミックスへルーティングしたりできます。センドには、センドトラックのボリュームとサブミックスのボリュームとの比率を制御するレベルつまみが用意されています。この値はウェット / ドライ比と呼ばれます。「ウェット」はエフェクト処理済みのサブミックスからの信号、「ドライ」はセンドトラックからの信号のことです。ウェット / ドライ比が 100% の場合、ウェット信号がセンドトラック信号すべてにエフェクトが適用された結果であることを示します。サブミックスのボリュームの対象はウェット信号で、センドトラックのボリュームの対象はドライ信号です。

センドは、プリフェーダーまたはポストフェーダーに指定することができます。これにより、トラックのオーディオがセンドされるのをトラックのボリュームフェーダーが適用される前と後のどちらにするかを指定することができます。プリフェーダーセンドを使用すると、トラックのフェーダーを調整しても、センドからの出力レベルは変わりません。ポストフェーダーセンドでは、ウェット / ドライ比が維持されます。センドトラックのボリュームを調整するとウェット信号とドライ信号が同時にフェードします。

注意：トラックのセンドを 16 チャンネルシーケンスのマスタートラックに割り当てることはできません。

関連項目

253 ページの「トラック出力のルーティング」

トラックのサブミックスへのセンド

1 （オプション）オーディオミキサーでエフェクトとセンドの設定領域を表示するには、オーディオミキサーの左側にあるエフェクトとセンドの表示／非表示の横の三角形をクリックします。

2 エフェクトとセンドの設定領域で、次のいずれかの操作を行います。

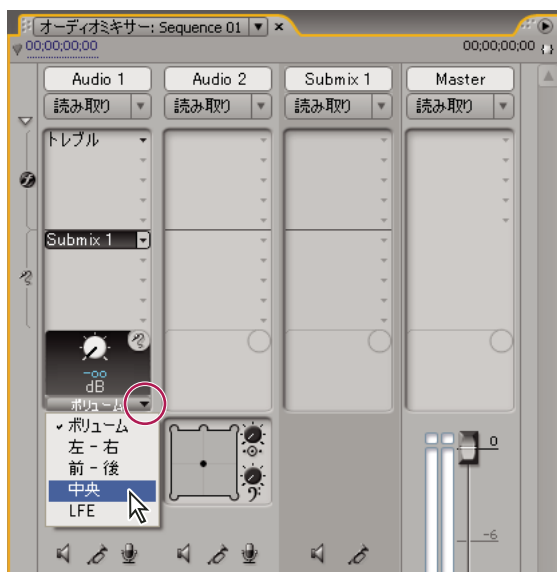
- 既存のサブミックスへセンドするには、送り先の選択の三角形をクリックし、メニューからサブミックス名を選択します。
- 新しいサブミックスを作成してセンドするには、送り先の選択の三角形をクリックし、「モノラルサブミックスを作成」、「ステレオサブミックスを作成」または「5.1 サブミックスを作成」のいずれかを選択します。

センド
A. センドに割り当てられたサブミックスの名前、および送り先メニュー **B.** センドをミュート **C.** 選択したセンドプロパティの制御つまみ **D.** センドプロパティメニュー

センドの設定の編集

1 （オプション）オーディオミキサーでエフェクトとセンドの設定領域を表示するには、オーディオミキサーの左にあるエフェクトとセンドの表示／非表示の横の三角形をクリックします。

2 エフェクトとセンドの設定領域で、送り先の選択の三角形をクリックし、メニューから送り先を選択します。

3 （オプション）選択したセンドプロパティコントロールの下に表示される選択したパラメーターポップアップメニューから、編集するセンドプロパティを選択します。

選択したパラメーターメニューからの選択

4 最下段のセンド割り当てプロパティメニューのすぐ下に表示される制御つまみを使用して、プロパティの値を変更します。

センドの操作

1 （オプション）オーディオミキサーでエフェクトとセンドの設定領域を表示するには、オーディオミキサーの左側にあるエフェクトとセンドの表示／非表示の横の三角形をクリックします。

2 次のいずれかの操作を行います。

- センドをプリフェーダーまたはポストフェーダーに指定するには、センドを右クリック（Windows）、または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）して、コンテキストメニューから「プリフェーダー」または「ポストフェーダー」を選択します。
- センドをミュートするには、選択したセンドプロパティのセンド制御つまみの隣に表示されるセンドをミュートボタン をクリックします。
- センドを削除するには、送り先の選択メニューから「なし」を選択します。

出力先のほうがチャンネル数が少ない場合のミックスダウン

トラック出力をチャンネル数の少ないトラックまたはデバイスへルーティングすると、ルーティング先のトラックのチャンネル数に合わせてオーディオがミックスダウンされます。シーケンスのオーディオはマスターオーディオトラックのチャンネル数より少ないチャンネル数しかサポートしていないオーディオ機器で再生される可能性があるので、多くの場合はミックスダウンが必要になります。例えば、5.1 サラウンドオーディオを使用する DVD を作成したとしても、視聴者が使用するスピーカーシステムまたはテレビがステレオ（2 チャンネル）またはモノラル（1 チャンネル）しかサポートしていない場

合があります。このほか、出力元よりもチャンネル数の少ないトラックへトラック出力を割り当てた場合は、プロジェクト内部でもミックスダウンが行われます。Premiere Pro には「5.1 ミックスダウンタイプ」オプションが用意されており、5.1 サラウンドオーディオをステレオまたはモノラルに変換する方法を指定することができます。変換方法は、前方チャンネル、後方またはサラウンドチャンネルおよび LFE（低域補強エフェクトまたはサブウーファー）の組み合わせから選択することができます。

5.1 サラウンドオーディオのステレオまたはモノラルへの変換

1 編集／環境設定／オーディオ（Windows）または Premiere Pro ／環境設定／オーディオ（Mac OS）を選択します。

2 メニューから「5.1 ミックスダウンタイプ」を選択して、「OK」をクリックします。

注意：左右チャンネルの割り当ての整合性を維持する場合は、LFE チャンネルを含むミックスダウンオプションを使用しないでください。

トラック出力のルーティング

トラック出力は、初期設定ではマスタートラックへルーティングされます。オーディオミキサーの各トラックの下に表示されるトラック出力設定メニューを使用すると、トラック信号全体をサブミックストラックへルーティングすることもできます。出力信号には、オートメーション、エフェクト、パン／バランス、ソロ／ミュート、フェーダーなど、そのトラックに指定されたすべてのプロパティ設定が含まれています。オーディオミキサーでは、サブミックストラックはすべてオーディオトラックの右にまとめて表示されます。トラックは任意のサブミックスへ出力することができますが、フィードバックループを避けるため、サブミックスのルーティング先として指定することができるのは、そのサブミックスの右側にあるサブミックスまたはマスタートラックに限定されています。出力メニューには、以上のルールを満たすトラックのみが表示されます。

注意：エフェクトサブミックスを使用してセンド／リターンを作成することができます。

関連項目

251 ページの「センドを使用したトラックのルーティング」

トラック出力のルーティングまたはオフ

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- トラック出力を別のトラックへルーティングするには、オーディオミキサーの各トラックの最下部に表示されるトラック出力設定メニューから、サブミックスまたはマスターを選択します。
- トラック出力を完全にオフにするには、トラック出力の切り替えアイコン をクリックして、タイムラインウィンドウでトラックのスピーカーアイコンを非表示にします。この設定により、トラックから信号が出力されなくなります。ただし、信号のルーティングは変更されません。

Adobe Soundbooth でのオーディオの編集

Adobe Soundbooth を使用すると、高度な技術を使用してオーディオを編集することができます。Adobe Soundbooth がインストールされていれば、オーディオクリップに「Adobe Soundbooth で編集」コマンドを適用できます。

タイムラインでオーディオのみのマスタークリップ、サブクリップまたはクリップインスタンスを選択し、Adobe Soundbooth で編集／ソースファイルを編集を選択すると、Soundbooth でソースフアィルが開きます。Premiere Pro でイン／アウト範囲がマークされている場合、Soundbooth にこれらのマーカーが表示されます。Soundbooth でファイルを保存すると、ディスク上のオリジナルのファイルが上書きされ、マスタークリップ、サブクリップおよびトラックアイテムのすべてのインスタンスが自動的に更新され、これらの変更が反映されます。これらの変更を取り消すことはできません。

タイムラインで、オーディオのみのマスタークリップまたは A/V マスタークリップ、サブクリップまたはクリップインスタンスを選択し、Adobe Soundbooth で編集／オーディオを抽出を選択すると、オーディオが抽出され、新しいプロジェクトが生成されます。編集は、Soundbooth で開いたコピーに適用されます。オリジナルのマスタークリップは、プロジェクトとディスク上に保持されます。

注意：「Adobe Soundbooth で編集」コマンドは、Adobe Dynamic Link クリップには使用できません。

Adobe Soundbooth でのオーディオの編集

1 プロジェクトパネルまたはタイムラインパネルで、オーディオを含むクリップを選択します。

2 編集／ Adobe Soundbooth で編集を選択し、次のいずれかを選択します。

ソースファイルを編集 Soundbooth により、マスタークリップのベースとなるソースファイルおよびマスタークリップをベースとするすべてのサブクリップとクリップインスタンスに変更が記録されます。「ソースファイルを編集」は、オーディオのみのクリップには使用できますが、ビデオを含むクリップには使用できません。

レンダリングして置き換え Adobe Soundbooth で編集した新しいオーディオクリップをレンダリングします。編集されたクリップは、タイムラインパネルのオリジナルのクリップと置き換えられます。プロジェクトパネルのオリジナルのマスタークリップは、変更されません。オリジナルのシーケンス内のクリップに適用されたエフェクトまたはマーカーは、編集されたクリップに継承されます。Premiere Pro のプロジェクトパネルに新しいファイルが表示されます。

オーディオを抽出 ソースクリップに含まれるオーディオが、Soundbooth で編集可能な新しいファイルにコピーされます。新しいファイルは、Premiere Pro のプロジェクトパネルに表示され、Adobe Soundbooth で開きます。

注意：「オーディオを抽出」は、ビデオマスタークリップに含まれるオリジナルのオーディオは置き換えません。ビデオマスタークリップをシーケンスに追加し、編集したオーディオをビデオとリンクさせる場合、マスタークリップからオーディオをリンク解除および削除してから、残ったビデオを編集したオーディオにリンクする必要があります。

3 Soundbooth でクリップを編集して保存します。

4 Premiere Pro に戻ります。オーディオファイルは、閉じるまで Soundbooth で開いたままです。

Adobe Soundbooth で行った編集の取り消し

プロジェクトパネルで「取り消し」コマンドを実行すると、抽出されて Soundbooth で編集したオーディオクリップが削除されます。シーケンス内のクリップの場合には、「取り消し」コマンドを使用すると、オリジナルのオーディオクリップがシーケンスに戻り、レンダリングおよび置き換え操作が元に戻されます。この場合、新しく作成したオーディオクリップはプロジェクトから削除されません。

Adobe Audition でのオーディオの編集とミキシング

Adobe Audition を使用すると、高度な撮影後の編集技術を活用してオーディを作成したり、編集したりすることができます。Adobe Audition がインストールされていれば、オーディオクリップに「Adobe Audition で編集」コマンドを適用できます。Adobe Premiere Pro CS5.5 を使用している場合は、シーケンス全体を Adobe Audition にセンドできます。

Premiere Pro CS5.5 と Adobe Audition について詳しくは、Video2Brain のビデオを参照してください。

Premiere Pro と Audition のワークフローの概要については、Jason Levine がこのビデオで解説しています。

Premiere Pro CS5.5 と Audition CS5.5 の統合について詳しくは、Premiere Pro work area のこのブログ投稿を参照してください。

オーディオクリップに「Adobe Audition で編集」コマンドを適用する場合、オーディオクリップからオーディオが抽出されて新しいクリップに適用され、編集内容が新しいクリップに反映されます。元のマスタービデオクリップ内のオーディオは保持されます。

「Adobe Audition で編集」コマンドをシーケンス内のクリップに適用する場合、Adobe Premiere Pro は Adobe Audition に読み込まれた新しいオーディオクリップにオーディオをレンダリングします。保存すると、編集されたクリップは Adobe Premiere Pro のタイムラインパネルのオリジナルのクリップと置き換えられます。プロジェクトパネルにある元のマスタークリップは保持されます。オリジナルのシーケンス内のクリップに適用されたエフェクトまたはマーカーは、編集されたクリップでも保持されます。

注意：「Audition で編集」コマンドは、Adobe Dynamic Link クリップには使用できません。

Adobe Audition でのオーディオの編集

1 プロジェクトパネルまたはタイムラインパネルで、オーディオを含むクリップを選択します。

2 編集／ Adobe Audition で編集／クリップ（Adobe Premiere Pro CS5.5）、または編集／ Adobe Audition で編集（Adobe Premiere Pro CS5）を選択します。

3 Adobe Audition でクリップを編集して保存します。

4 Adobe Premiere Pro に戻ります。

ファイルは閉じないかぎり Audition でそのまま保持されるので、手順 3 と 4 を繰り返してさらにオーディオを編集できます。

プロジェクトパネルで「取り消し」コマンドを使用すると、Adobe Audition で編集済みの抽出されたオーディオクリップを削除することができます。シーケンス内のクリップの場合には、「取り消し」コマンドを使用すると、オリジナルのオーディオクリップがシーケンスに戻り、レンダリングおよび置き換え操作が元に戻されます。この場合、新しく作成したオーディオクリップは、プロジェクトパネルから削除されません。

Adobe Audition へのシーケンストラックの書き出し（CS5.5）

Adobe Premiere Pro CS5.5 および Adobe Audition CS5.5 では、シーケンスとマルチトラックセッションの間でオーディオを直接交換します。Audition ではシーケンスマーカーが表示され、個別のトラックが維持されるため、とても柔軟に編集することが可能です。

アプリケーションは、参照するオーディオファイルを含むフォルダーに書き出された共有の XML 形式を使用してシーケンスとセッションを交換します。

1 編集／ Adobe Audition で編集／シーケンスを選択します。

2 書き出されたシーケンスフォルダーの名前とパスを指定し、以下のオプションを設定します。

選択「シーケンス全体」を選択してタイムラインのデュレーション全体を含めるか、「ワークエリア」を選択してワークエリアバーで指定した時間範囲を含めます。

オーディオハンドル トリミングされたオーディオで、範囲に含めるトリムハンドル以降の秒数を指定します。オーディオの範囲に余裕を持たせることで、フェードや編集の柔軟性が高まります。

ビデオプレビューを書き出し オーディオのミキシング中に視覚的に参照できる DV プレビューファイルを含めます。フレームレートはシーケンスレートとできるだけ一致させるか、DV 形式で使用できる最も近いフレームレートを使用します。

注意：ビデオプレビューのレンダリングには、時間がかかったり、大量のディスク容量が必要になることがあります。

オーディオクリップエフェクトをレンダリング Adobe Premiere Pro のオーディオエフェクトを書き出し対象のクリップに完全に適用します。このオプションは、エフェクト設定を確定する場合に選択してください。柔軟性を高めるには、このオプションの選択を解除し、Adobe Audition でエフェクトを適用します。

クリップボリュームキーフレームメタデータを送信 これらのキーフレームを含めることで、キーフレームをレンダリングされたオーディオに適用するのではなく、Adobe Audition で調整することができます。

Adobe Audition で開く シーケンスは Adobe Audition で自動的に開かれます。オーディオを後でミキシングする場合や別のマシンに転送する場合は、このオプションの選択を解除します。

Adobe Audition でのオーディオクリップの編集

シーケンスを Adobe Audition にセンドしたら、オーディオクリップを編集する必要があります。オーディオクリップの編集方法について詳しくは、Adobe Premiere Pro CS5.5 または After Effects から書き出したオーディオクリップの編集を参照してください。

Adobe Premiere Pro へのマルチトラックミックスの書き出し

オーディオの編集とミキシングが完了したら、複数トラックミックスを Adobe Premiere Pro CS5.5 に戻す（または「ラウンドトリップ」させる）必要があります。手順については、Adobe Audition ヘルプの Premiere Pro CS5.5 へのマルチトラックミックスの書き出しを参照してください。

第 10 章：タイトル設定とタイトルパネル

Premiere Pro のタイトルパネルは、タイトルやクレジットのほか、アニメーションを使用した合成も作成できる、便利なツールです。

タイトルパネルは、関連するパネルの集合体です。タイトルパネルを閉じずにタイトルパネル内のパネルを閉じたり、パネル同士を結合したり、パネルをほかのインターフェイスに結合したりできます。パネルがメインのワークスペースに結合されていないときは、ほかのパネルの上に重なって表示されます。

複数のタイトルをタイトルパネルに読み込むことができます。表示したいタイトルを選択するには、「タイトル」タブメニューで名前を選択します。タイトルを再度開いて、タイトルを変更したり、タイトルを複製して新しいタイトルを作成することができます。

タイトルパネルに関するビデオチュートリアルについては、アドビ システムズ社の Web サイトを参照してください。

既存のタイトルに基づいて新しいタイトルを作成する方法、また新しいテンプレートを作成する方法については、Creative COW の Web サイトにある Jon Barrie のビデオチュートリアル「Working With Custom Titles」を参照してください。

タイトルの作成と編集

新しいタイトルの作成

タイトルを新規に作成することも、既存のタイトルのコピーを利用して作成することもできます。

タイトルの作成

1 次のいずれかの操作を行います。

- ファイル／新規／タイトルを選択します。
- タイトル／新規タイトルを選択して、タイトルの種類を選択します。
- プロジェクトパネルで、新規項目ボタン をクリックして、「タイトル」を選択します。

2 タイトルの名前を指定して、「OK」をクリックします。

3 テキストツールと描画ツールを使用して、ファイルを作成するか、テンプレートをカスタマイズします。

4 タイトルを閉じるか、プロジェクトを保存すると、タイトルが保存されます。

注意：タイトルはプロジェクトパネルに自動的に追加され、プロジェクトファイルの一部として保存されます。

現在のタイトルを元にしたタイトルの作成

1 タイトルパネルで、新規タイトルのベースにするタイトルを開くか選択します。

2 タイトルクイックプロパティパネルで、現在のタイトルを元に新規タイトルを作成ボタン をクリックします。

3 新規タイトルダイアログボックスで、新規タイトルの名前を入力し、「OK」をクリックします。

4 必要に応じてタイトルを変更します。

5 タイトルを閉じるか、プロジェクトを保存すると、タイトルが保存されます。

タイトルの表示、読み込み、書き出し

編集用タイトルの表示

❖ プロジェクトパネルまたはタイムラインパネルでタイトルをダブルクリックします。

注意：タイトルはソースモニターではなくタイトルパネルで開きます。

タイトルファイルの読み込み

タイトルファイルは、ほかのソースファイルの場合と同様に読み込むことができます。

1 ファイル／読み込みを選択します。

2 タイトルを選択して「開く」ボタンをクリックします。

注意：拡張子が .prtl の Premiere Pro および Premiere Elements のタイトルに加え、従来の Adobe Premiere で作成した拡張子が .ptl のタイトルも読み込むことができます。読み込まれたタイトルは、現在のプロジェクトファイルの一部になります。

独立したファイルとしてタイトルの書き出し

ファイル名拡張子 .prtl を使用する独立したファイルとして書き出すことができます。

1 プロジェクトパネルで、個別のファイルとして保存するタイトルを選択します。

2 ファイル／書き出し／タイトルを選択します。

3 タイトルの名前と保存場所を指定して、「保存」ボタンをクリックします。

タイトルパネルのセーフマージンについて

タイトルの描画エリアにあるタイトルセーフマージンおよびアクションセーフマージンは、実際に画面上で正しく表示される範囲の目安を示しています。これらのマージンの表示は初期設定で有効になっています。

セーフマージンは、放送用やビデオテープ用に編集する際に便利です。ほとんどのテレビで、画像はオーバースキャンされています。オーバースキャンにより、画像の端が表示エリアの外側に配置されます。オーバースキャンの幅はテレビの機種により異なるので、テキストをタイトルセーフマージンの内側に収め、それ以外の重要なエレメントをアクションセーフマージンの内側に収めるようにします。

注意：作成しているコンテンツを使用するメディアが Web または CD の場合は画像全体が表示されるため、タイトルセーフマージンやアクションセーフマージンを必ずしも考慮する必要はありません。

タイトルテンプレートの選択、作成、読み込み

Premiere Pro 付属のタイトルテンプレートには様々なテーマやプリセットレイアウトが用意されており、これを使用することでタイトルをすばやく簡単に作成できます。テンプレートによっては、赤ちゃんの誕生や旅行など、テーマに即したグラフィックが含まれています。テキストデータが含まれているテンプレートでは、文字を置き換えるだけでムービーのクレジットを作成できます。また、透明部分があるテンプレートでは、タイトルの背景にビデオを表示することができます（背景部分はグレーのチェック模様で表示されます）。それ以外のテンプレートは不透明です。

テンプレート上の各要素は、選択して削除または上書きすることで、どれも簡単に変更できます。また、テンプレートに新たに要素を追加することもできます。変更したテンプレートをタイトルとして保存しておくと、現在のプロジェクトだけでなく将来作成するプロジェクトにも再利用できます。また、作成したタイトルをテンプレートとして保存することもできます。

別の Premiere Pro プロジェクトのタイトルファイルをテンプレートとして読み込むこともできます。テンプレートをコンピューター間で共有する場合、テンプレートで使用されているすべてのフォント、テクスチャ、ロゴおよびイメージが各システム上に用意されている必要があります。

注意：新しいテンプレートを適用すると、作業中のタイトルの内容は、適用したテンプレートの内容で置き換えられます。

注意：バージョン 2.0 より前の Premiere Pro では、タイトルはすべて、プロジェクトファイルとは独立した個々のファイルとして保存されていました。ほかのフッテージを読み込む場合と同様に、以前のバージョンの Premiere Pro で作成したタイトルを読み込むことができます。プロジェクトを保存すると、読み込まれたタイトルはプロジェクトとともに保存されます。

新規タイトルのテンプレートの読み込み

1 タイトル／新規タイトル／テンプレートからを選択します。

2 カテゴリ名の隣の右向きの三角形をクリックして展開します。

3 テンプレートを選択して、「OK」をクリックします。

保存したタイトルファイルのテンプレートとしての読み込み

1 タイトルを開いている状態で、タイトル／テンプレートを選択します。

2 テンプレートパネルメニューから「ファイルをテンプレートとして読み込む」を選択します。

3 ファイルを選択して、「開く」ボタン（Windows）または「選択」ボタン（Mac OS）をクリックします。テンプレートとして読み込むことができるのは Premiere Pro タイトルファイル（.prtl）のみです。

4 テンプレートに名前を付けて、「OK」をクリックします。

初期設定のテンプレートの設定または復元

1 タイトルを開いているときにテンプレートボタン をクリックし、テンプレートを選択します。

- 選択したテンプレートを初期設定のテンプレートとして設定するには、テンプレートパネルメニューから「デフォルトの静止タイトルとして設定」を選択します。初期設定のテンプレートは、タイトルウィンドウを開くたびに読み込まれます。
- 初期設定のテンプレートセットを復元するには、テンプレートパネルメニューから「初期設定のテンプレートを復元」を選択します。

2「OK」をクリックします。

テンプレートの名前変更または削除

❖ タイトルを開いているときにテンプレートボタン をクリックし、テンプレートを選択します。

- 選択したテンプレートの名前を変更するには、テンプレートパネルメニューから「テンプレートの名前を変更」を選択します。「名前」ボックスに名前を入力して、「OK」をクリックします。
- テンプレートを削除するには、テンプレートメニューから「テンプレートの削除」を選択し、「OK」をクリックします。

注意：この手順でテンプレートを削除すると、実際にハードディスクからテンプレートファイル自体が削除されます。

使用しているタイトルからのテンプレートの作成

1 タイトルを開いているときにテンプレートボタン をクリックします。

2 テンプレートのメニューボタン をクリックします。「現在のタイトルをテンプレートとして読み込む」を選択します。

3 タイトルテンプレートの名前を入力し、「OK」をクリックします。

Resource Central からのタイトルテンプレートの読み込み

Resource Central からプロジェクトパネルにタイトルテンプレートを読み込んで、Premiere Pro プロジェクトで使用することができます。

1 Resource Central パネルを開いていない場合は、ウィンドウ／ Resource Central を選択します。

2 Resource Central パネルで、テンプレートをクリックします。

3 目的のテンプレートの名前の右側にある下向き三角形をクリックして、テンプレートをダウンロードします。

Premiere Pro がテンプレートのダウンロードを完了すると、テンプレートのサムネールの右下に緑色チェックマークが表示されます。

4 Resource Central パネルからダウンロードしたテンプレートをドラッグし、プロジェクトパネルにドロップします。

Premiere Pro がテンプレートのダウンロードを完了するまで、Resource Central パネルからテンプレートをドラッグすることはできません。

タイトル背景でのビデオの表示

タイトルの作成中に、描画エリアにフッテージのフレームを表示させることができます。作成中のフレームを表示しておけば、タイトルを正確に配置するのに役立ちます。ビデオのフレームは参照用なので、タイトルの一部として保存されません。

タイトルパネルのタイムコードコントロールを使用して、表示するフレームを指定します。タイトルパネルには、アクティブシーケンス内の時間インジケーターがある位置のフレームが表示されます。タイトルパネルでフレームを設定すると、プログラムモニターおよびタイムラインパネルの時間インジケーターも移動します。プログラムモニターおよびタイムラインパネルの時間インジケーターを移動すると、タイトルパネルに表示されているフレームが変わります。

タイトルを別のクリップにスーパーインポーズする場合は、目的のクリップよりも上位の（番号の大きい）トラックにタイトルを追加します。タイトルの背景が透明になり、下位トラックのクリップの画像が表示されます。

❖ タイトルパネルで、「背景ビデオを表示」を選択します。

- フレームをインタラクティブに変更するには、目的のフレームが描画エリアに表示されるまで「背景ビデオを表示」の下の時間値をドラッグします。
- タイムコードを指定してフレームを表示するには、「背景ビデオを表示」の下の時間値をクリックし、アクティブシーケンスのフレームのタイムコードを入力します。

注意：「背景ビデオを表示」の値では、プロジェクト設定で指定されたものと同じ時間表示形式が使用されます。例えば、プロジェクト設定で 30 fps ドロップフレームタイムコードを指定する場合、「ビデオを表示」に 30 fps ドロップフレームタイムコードが表示されます。

タイトル内のテキストの作成と書式設定

タイトルへのテキストの入力

タイトルにテキストを追加するときは、Type 1（PostScript）、OpenType、TrueType など、システムにある任意のフォントを使用できます。Adobe Premiere Pro（およびその他の Adobe アプリケーション）をインストールすると、Adobe の共有リソースにフォントが追加されます。

© 記号などの特殊な文字をポイント文字またはエリア内文字に挿入できます。挿入するには、ワードプロセッサーや文字コード表（Windows のみ）から文字をコピーして、タイトルパネルの適切なテキスト位置にペーストします。

書式設定を適用したテキストオブジェクトを、Premiere Pro のタイトルパネルとほかのアプリケーション（After Effects、Photoshop、Encore、Illustrator など）の間でコピー＆ペーストできます。

タイトルウィンドウで選択したツールに応じて、ポイント文字またはエリア内文字を作成できます。ポイント文字を作成する場合は、入力を開始する挿入点を指定します。文字は 1 行で入力されます。ただし、折り返し機能を有効にすると、テキストがタイトルセーフエリアの端に達すると改行されます。エリア内文字を作成するときは、テキストを配置するテキストボックスを指定します。テキストボックス内のテキストは、ボックスの境界に従って自動的に折り返されます。

ポイント文字オブジェクトの四隅のハンドルをドラッグするとテキストのサイズを変更できます。エリア内文字の場合は、テキストボックスの四隅をドラッグするとそのテキストボックスに含まれるテキストの改行位置が調整されます。テキストボックスが小さすぎて入力した文字が収まらない場合は、テキストボックスのサイズを変更して表示されていなかったテキストを表示することができます。表示されていないテキストがあるテキストボックスには、右横にプラス記号（+）が表示されます。

パス上文字を作成することもできます。パス上文字は、直線のベースラインではなく作成した曲線に沿って表示されます。

テキストは、ベースラインまたはパスに沿って横書きまたは縦書きにできます。

関連項目

271 ページの「タイトル内のオブジェクトの変形」

262 ページの「タイトル内のテキストの書式設定」

境界のないテキストの入力

1 タイトルツールパネルを開きます。

- 横書きのテキストを入力するには、横書き文字ツール T をクリックします。
- 縦書きのテキストを入力するには、縦書き文字ツール ↓T をクリックします。

2 描画エリアで、書き始める位置をクリックしてテキストを入力します。

注意：初期設定では、テキストは折り返されません。タイトルセーフマージンに達したら折り返されるようにするには、タイトル／折り返しを選択します。「折り返し」がオフの場合は、Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押して、新しい行を入力します。

3 入力を終えたら、選択ツールを選択してテキストボックスエリアの外側をクリックします。

テキストの自動折り返し

タイトルセーフエリア内でテキストが自動的に折り返されるように設定できます。

❖ タイトル／折り返しを選択します。

テキストボックスでの横書きまたは縦書きテキストの入力

1 タイトルツールパネルを開きます。

- 横書きのテキストを入力するには、エリア内文字ツール をクリックします。
- 縦書きのテキストを入力するには、エリア内文字ツール（縦書き） をクリックします。

2 描画エリアの内側をドラッグしてテキストボックスを作成します。

3 テキストを入力します。テキストは、テキストボックスの境界に達すると折り返されます。

4 入力を終えたら、選択ツールを選択してテキストボックスの外側をクリックします。

注意：テキストボックスのサイズを変更すると、ボックスの表示エリアのサイズのみが変更されます。テキストの大きさは変わりません。

パスに沿ったテキストの入力

1 タイトルウィンドウで、パス上文字ツール（横書き） またはパス上文字ツール（縦書き） をクリックします。パス上文字ツールの使用方法は、ペンツールでの描画と同様です。

2 描画エリアで、テキストを書き始める位置をクリックします。

3 クリックまたはドラッグして、もう 1 点を作成します。

4 クリックを繰り返して、目的のパスの形状を作成します。

5 テキストを入力します。この時点でテキストを入力すると、このパスの上または右端に沿って表示されます。必要に応じて、オブジェクトのアンカーポイントをドラッグしてパスを調整します。

注意：このモードで作成したテキストボックスのサイズを変更した場合、変更されるのは表示エリアのサイズのみで、テキストの大きさは変わりません。

6 入力を終えたら、選択ツールを選択してテキストボックスの外側をクリックします。

テキストの編集および選択

❖ 選択ツールを使用して、編集する位置または選択を開始する位置をダブルクリックします。ツールが文字ツールに変わり、カーソルにより挿入点が示されます。

- 挿入点を移動するには、文字の間をクリックするか、左右の矢印キーを使用します。
- 1 文字または連続する複数の文字を選択するには、挿入点のカーソルからドラッグして文字を選択します。

タイトルメインパネルのコントロール、タイトルプロパティパネルまたはメニューコマンドを使用して、選択したテキストの書式を設定できます。テキストオブジェクトまたはグラフィックオブジェクト全体の書式を設定するには、オブジェクトをクリックし、そのプロパティを変更します。

タイトル内のテキストの書式設定

塗りのカラーや影などの一部のオブジェクトプロパティは、タイトルで作成するすべてのオブジェクトに共通ですが、その他のプロパティはテキストオブジェクトに固有です。フォント、フォントスタイル、行揃えのコントロールは、タイトルパネルの描画エリアの上にあります。その他のオプションは、タイトルプロパティパネルと、メインメニューバーのタイトルメニューにあります。

タイトルに使用するフォントはいつでも変更することができます。フォントブラウザーには、インストールされているすべてのフォントで文字のサンプルが表示されます。このサンプル文字セットは変更することができます。

フォントブラウザーでフォントを選択すると、そのフォントがタイトルにすぐに適用されます。フォントをクリックしてもフォントブラウザーは開いたままの状態になるため、別のフォントを選択し直してプレビューできます。

注意：タイトルファイルをほかのユーザーと共有する場合は、共有するタイトルの作成に使用したフォントがそのユーザーのコンピューターにもインストールされている必要があります。

フォントの指定

❖ テキストを選択して、次のいずれかの操作を行います。

- タイトル／フォントを選択して、メニューからフォントを選択します。
- タイトルプロパティパネルで、フォントファミリーの三角形をクリックしてポップアップメニューを開き、フォントを選択します。

フォントブラウザーに表示される文字の変更

フォントファミリーおよびフォントスタイルのポップアップメニューを開くと、フォントブラウザーが表示され、利用可能な各種フォントのサンプル文字セットが示されます。フォントブラウザーで、使用する文字を指定できます。

1 編集／環境設定／タイトル（Windows）または Premiere Pro ／環境設定／タイトル（Mac OS）を選択します。

2 スタイルサンプル（2 文字以内）とフォントブラウザー（6 文字以内）で表示する文字をそれぞれのフィールドに入力します。

3「OK」をクリックします。

フォントサイズの変更

❖ テキストを選択して、次のいずれかの操作を行います。

- タイトル／サイズを選択して、フォントサイズを選択します。
- タイトルプロパティパネルで「フォントサイズ」の値を変更します。

テキストの向きの変更

1 テキストオブジェクトを選択します。

2 タイトル／テキストの向きを選択して、「横書き」または「縦書き」を選択します。

テキストのプロパティの指定

タイトル内の任意のオブジェクトを選択すると、そのプロパティがタイトルプロパティパネルに表示されます。パネル内で値を調整すると、選択したオブジェクトが変更されます。テキストオブジェクトには、行間やカーニングなど、固有のプロパティもあります。

注意：一部のテキストのプロパティは、タイトルプロパティパネルに表示されません。例えば、フォント、フォントスタイルおよび行揃えは、タイトルパネルとタイトルメニューのどちらでも設定することができます。タイトルメニューには、テキストの向き、折り返し、タブのオプションと、テキストボックスにロゴを挿入するオプションもあります。

1 変更するテキストオブジェクトまたはテキストの範囲を選択します。

2 タイトルプロパティパネルで、「プロパティ」の隣の右向きの三角形をクリックし、値を設定します。次のようなオプションがあります。

フォント 選択したテキストオブジェクトに適用するフォントを指定します。フォントの書体を見るには、フォントブラウザーを使用します。

フォントサイズ フォントのサイズを走査線数で指定します。

縦横比 選択したフォントの横方向の倍率を指定します。値は、フォントの標準縦横比に対する比率です。100% 未満の値を設定すると、テキストの幅が狭くなります。100% を超える値を設定すると、テキストの幅が広くなります。

行間 行間の幅を指定します。横書きテキストの行間は、文字行のベースラインと次の文字行のベースラインとの間隔からフォントサイズを引いた値で指定します。縦書きテキストの行間は、ある文字行の中心と次の文字行の中心との間隔からフォントサイズを引いた値で指定します。タイトルでのベースラインは、テキストの下側です。同じ段落内で複数の行間を適用することができますが、各行に指定することができる行間の上限は、その行に使用されているフォントの行間の上限になります。

注意：テキストのベースラインのオン／オフを切り替えるには、タイトル／表示／テキストベースラインを選択します。テキストベースラインは、テキストオブジェクトが選択されている場合にのみ表示されます。

カーニング 特定の文字が隣り合う場合に広げたり詰めたりする間隔（アキ）の長さを指定します。この値は、対象となる文字間の幅を、文字幅に対する比率で示します。カーニングを調整する位置にカーソルを合わせてください。

トラッキング 特定の範囲内にある文字間の間隔を指定します。この値は、対象となる文字範囲に存在する文字間の幅を、文字幅に対する比率で示します。テキストのトラッキング方向は、テキストの行揃えに従って決定されます。例えば、中央揃えのテキストは中央からトラッキングされます。トラッキングの調整は、連続している文字のストロークが太く、文字が重なり合って読みにくくなる場合に便利です。テキストボックスに含まれているすべての文字のトラッキングを調整するには、テキストボックスを選択して「トラッキング」の値を変更します。また、特定の連続した文字列のトラッキングを調整するには、目的の文字列のみを選択して「トラッキング」の値を調整します。

ベースラインシフト ベースラインから文字までの距離を指定します。選択した文字の位置を上下することで、上付き文字または下付き文字を作成することができます。ベースラインシフト値を変更すると、すべての文字に反映されます。テキストボックスに含まれているすべての文字のベースラインシフトを調整するには、変更したいテキストボックスを選択して値を変更します。特定の連続した文字列のベースラインシフトを調整するには、目的の文字列のみを選択して「ベースラインシフト」の値を調整します。

傾き テキストの傾きを角度で指定します。

オールキャップス このチェックボックスをオンにすると、選択したすべてのテキストが大文字で表示されます。

サイズ「オールキャップス」に指定した文字のサイズを、通常の文字の高さに対する割合（%）で指定します。この値を変更すると、選択したすべての文字のサイズが変更されます。サイズを 100 % に指定すると、選択したすべての文字が標準の大きさになります。

下線 このチェックボックスをオンにすると、選択したテキストに下線が付きます。このオプションはパス上文字には使用できません。

エリア内文字の操作

タイトルツールを使用すると、エリア内文字のサイズ変更や整列が簡単にできます。

段落行揃えの変更

❖ エリア内文字オブジェクトを選択し、タイトルパネル上で次のいずれかの操作を行います。

- テキストをテキストボックスの左に整列させるには、左 をクリックします。
- テキストをテキストボックスの中央に配置するには、中央 をクリックします。
- テキストをテキストボックスの右に整列させるには、右 をクリックします。

エリア内文字の文字列の調整

❖ エリア内文字オブジェクトを選択します。

- エリア内文字を囲むボックスの任意のハンドルをドラッグしてボックスのサイズを変更します。

タイトル内のタブルーラーの作成

テキストボックスでは、ワープロソフトと同じようにタブを使用できます。タブは、特にプロフェッショナルなローリングクレジットを作成するときに便利です。テキストボックスに複数のタブを設定し、Tab キーを押すと、カーソルを次のタブストップに移動することができます。タブストップごとに異なる行揃えオプションを指定することができます。

注意：タブを使用して整列できるのは、テキストオブジェクトに含まれている文字のみです。テキストオブジェクトまたはグラフィックオブジェクト全体を揃えるには、「オブジェクトの整列」コマンドを使用します。

タブルーラーの設定または調整

1 テキストボックスを選択します。

2 タイトル／タブルーラーを選択します。

3 タブルーラーの「0」の線を、選択したテキストボックスの左端に揃えます。

4 タブルーラーの数値の上の部分をクリックするとタブストップが作成されます。位置を調整するにはタブストップをドラッグします。ドラッグするときは、黄色い縦線（タブマーカー）が、選択したテキストボックス内のタブの位置を示します。

- テキストを左揃えにするタブストップを作成するには、左揃えタブマーカー をクリックします。
- テキストを中央に配置するタブストップを作成するには、中央揃えタブマーカー をクリックします。
- テキストを右揃えにするタブストップを作成するには、右揃えタブマーカー をクリックします。

5 「OK」をクリックしてタブルーラーダイアログボックスを閉じます。選択したテキストボックスに、指定したタブルーラーが表示されます。

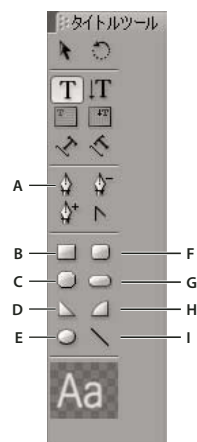
注意：タブマーカーを（タブルーラーダイアログボックスが開いているときではなく）選択するたびに表示されるようにするには、タイトル／表示／タブマーカーを選択します。

タブストップの削除

❖ タブルーラーダイアログボックスで、タブをタブルーラーの上、下または外へ移動します。

タイトルでの図形の描画

図形の作成

タイトルの描画ツールを使用すると、長方形、楕円、線などのさまざまな図形を作成できます。タイトルウィンドウには、Illustrator や Photoshop で使用されているペンツールに類似した標準的なペンツールが用意されています。

タイトルツールパネル
A. ペンツール **B.** 長方形 **C.** 斜角長方形 **D.** 三角形 **E.** 楕円 **F.** 角丸長方形（可変）**G.** 角丸長方形 **H.** 円弧 **I.** ライン

❖ 描画ツールを選択します。

- Shift キーを押しながらドラッグすると、縦横比が均等の図形を描きます。
- Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらドラッグすると、中心から図形を描きます。
- Shift + Alt キー（Windows）または Shift + Option キー（Mac OS）を押しながらドラッグすると、縦横比を均等にしながら図形を中心から描きます。
- 対角線方向にドラッグすると、ポインターの位置に応じて描画中の図形が対角線方向に反転します。

- 上下左右にドラッグすると、ポインターの位置に応じて図形が上下左右に反転します。

描画した後に図形を反転させるには、選択ツールを使用してコーナーポイントを反転させたい方向へドラッグします。

グラフィックオブジェクトまたはロゴの形状の変更

1 タイトル内の 1 つまたは複数のオブジェクトまたはロゴを選択します。

2 タイトルプロパティパネルで、「プロパティ」の隣の右向きの三角形をクリックしてリストを展開し、グラフィックの種類メニューからオプションを選択します。

注意：形状を変更すると、元のオブジェクトのアンカーポイントが失われることがよくあります。形状の変更前または変更後にオブジェクトのアンカーポイントを表示するには、選択ツールを使用してオブジェクトを選択します。

ペンツールを使用した直線セグメントの描画

直線を描画するには、ペンツールを使用して描画エリアの内側でクリックします。ペンツールを使用すると、オブジェクトのアンカーポイントが作成され、直線セグメントで結ばれます。

1 ペンツールを選択します。

2 ペン先を直線セグメントの開始位置に合わせてクリックし、最初のオブジェクトのアンカーポイントを定義します。このオブジェクトのアンカーポイントは、次のポイントが追加するまで選択（固定）されたままです。

注意：描画する最初のセグメントは、次のオブジェクトのアンカーポイントをクリックするまで表示されません。また、ポイントから線が表示されている場合は、ペンツールを誤ってドラッグしたのが原因です。その場合は、編集／取り消しを選択して、もう一度クリックします。

3 セグメントの終点位置で、もう一度クリックします（Shift キーを押しながらクリックすると、セグメントの角度を 45 度単位に固定することができます）。もう 1 つのオブジェクトのアンカーポイントが作成されます。

4 直線セグメントを追加するには、ペンツールを使用してこのクリック操作を繰り返します。直前に追加したオブジェクトのアンカーポイントは、選択されている状態を示す大きな正方形で示されます。

5 次のいずれかの操作を行ってパスを完成させます。

- パスを閉じるには、最初のオブジェクトのアンカーポイントをクリックします。ペン先を最初のオブジェクトのアンカーポイントに合わせると、横に丸い記号が表示されます。
- パスを開いたままにするには、オブジェクトがないところで Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらクリックするか、ツールパネルで別のツールを選択します。

ペンツールでの曲線の描画

曲線セグメントを描画するには、ペンツールを使用してオブジェクトのアンカーポイントをドラッグします。曲線セグメントを結ぶオブジェクトのアンカーポイントを選択ツールを使用して選択すると、方向ポイントを終点とする方向線がセグメントに表示されます。方向線の角度と長さは、曲線セグメントの形状とサイズによって決定されます。方向線を移動すると、曲線の形状が変化します。スムーズポイントには、単一の直線として移動する 2 本の方向線が常に表示されます。スムーズポイントのいずれかの方向線の方向ポイントをドラッグすると、両方の方向線が同時に移動します。このとき、オブジェクトのアンカーポイントの曲線の連続性は維持されます。一方、コーナーポイントには、連結している曲線セグメントの数に応じて、2 本 または 1 本の方向線が表示されます。連結している曲線セグメントがない場合、方向線は表示されません。

コーナーポイントの方向線に対して別々に操作を行った場合、コーナーの位置は変化しません。コーナーポイントに方向線が 2 本ある場合、片方の方向ポイントをドラッグしても、もう片方は移動しません。方向線は、オブジェクトのアンカーポイントの位置で、曲線の半径に対して常に垂直に接しています。各方向線の角度によって曲線のスロープが決定され、長さによって曲線の高さと奥行きが決定されます。

1 ペンツールを選択します。

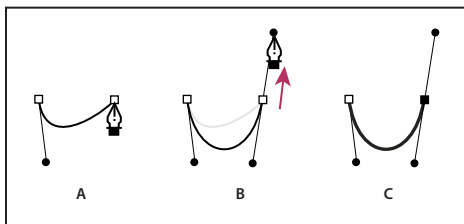
2 曲線の開始位置にカーソルを合わせ、マウスボタンをクリックします。

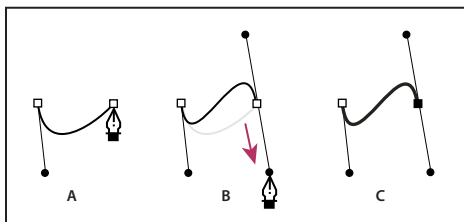
3 ドラッグして方向線を作成し、作成する曲線セグメントのスロープを決定します。一般に、次に作成するオブジェクトのアンカーポイントに向けて約 1/3 の距離まで方向線を引きます。Shift キーを押しながらドラッグすると、方向線の角度を 45 度単位に固定することができます。

4 マウスボタンを放します。

注意：最初のセグメントは、次のオブジェクトのアンカーポイントを作成するまで表示されません。

5 曲線セグメントの終了位置にペンツールを合わせます。

- C 字形の曲線を作成するには、直前のオブジェクトのアンカーポイントにドラッグした方向と逆の方向にドラッグします。

曲線の 2 番目のポイントの描画
A. 2 番目のスムーズポイントのドラッグ開始 **B.** 前の方向線とは逆の方向にドラッグして、C 字形の曲線を作成 **C.** マウスボタンを放した後の結果

- S 字形の曲線を作成するには、直前のオブジェクトのアンカーポイントでドラッグした方向と同じ方向にドラッグします。

S 字曲線の描画
A. 新しいスムーズポイントのドラッグ開始 **B.** 前の方向線と同じ方向にドラッグして、S 字形の曲線を作成 **C.** マウスボタンを放した後の結果

6 別のポイントを作成するには、ペンツールを引き続き別の位置からドラッグします。

- パスを閉じるには、ペンツールを最初のオブジェクトのアンカーポイントに重ねます。クリックまたはドラッグしてパスを閉じます。
- パスを開いたままにするには、オブジェクトがないところで Ctrl キーを押しながらクリックするか、選択ツールを選択します。

オブジェクトのアンカーポイントおよび曲線の調整

タイトルウィンドウには、既存のパスを変更するためのツールが用意されており、パス上のオブジェクトのアンカーポイントを追加または削除することができます。オブジェクトのアンカーポイントを移動し、その方向線を操作して、隣り合う線分の曲線を変更することもできます。パスの厚みだけでなく、各終了点の形状、その線端およびそのコーナーまたは角の形状も指定することができます。

パスへのオブジェクトのアンカーポイントの追加

1 パスを選択します。

2 アンカーポイントの追加ツール を選択します。

- 既存のパスにオブジェクトのアンカーポイントを追加するには、オブジェクトのアンカーポイントを追加する場所をクリックします。
- オブジェクトのアンカーポイントを追加し、同時に新しいポイントを移動する場合は、パス上の位置をドラッグします。

オブジェクトのアンカーポイントの削除

1 オブジェクトのアンカーポイントを含むパスを選択します。

2 アンカーポイントの削除ツール を選択します。

3 削除したいアンカーポイントにカーソルを合わせてクリックします。

オブジェクトのアンカーポイントの調整

1 オブジェクトのアンカーポイントを含むパスを選択します。

2 ペンツール を選択します。

3 カーソルをコントロールポイントに合わせ、横に正方形の記号が表示されたら、オブジェクトのアンカーポイントをドラッグして調整します。

オブジェクトのアンカーポイントの種類の切り替え

セグメントに作成したオブジェクトのアンカーポイントの種類を変更することができます。

1 修正したいパスを選択します。

2 アンカーポイントの切り替えツール を選択し、切り替えるオブジェクトのアンカーポイントにカーソルを置きます。

- コーナーポイントをスムーズポイントに切り替えるには、コーナーポイントから方向ポイントをドラッグして引き出します。
- スムーズポイントを方向線のないコーナーポイントに切り替えるには、スムーズポイントをクリックします。
- 方向線のないコーナーポイントを 2 本の方向線が別々に動くコーナーポイントに切り替えるには、まずコーナーポイントから方向ポイントをドラッグします。方向ポイントをドラッグすることにより、方向線のあるスムーズポイントになります。マウスボタンを放し、いずれかの方向ポイントをドラッグします。
- スムーズポイントを 2 本の方向線が別々に動くコーナーポイントに切り替えるには、いずれかの方向ポイントをドラッグします。

注意：ペンツールを一時的にアンカーポイントの切り替えツールに変えるには、ペンツールをオブジェクトアンカーポイントに合わせて、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押します。

セグメントの曲線の変更

1 修正したいパスを選択します。

2 ペンツールを選択し、セグメントをドラッグしてその曲線を変更します。

注意：セグメントをドラッグすると、セグメントの各終端の方向線を同じ量だけ調整することで曲線が変更されます。この方法で、直線セグメントを曲線セグメントに変更することができます。

開いたベジェ形状または閉じたベジェ形状のオプションの設定

❖ 線、開いたベジェ形状または閉じたベジェ形状を選択し、タイトルプロパティパネルで次のいずれかのオプションを指定します。

線幅 パスの幅をピクセル単位で指定します。

線端の形状 パスの終端に配置される線端の種類を指定します。「バット」を選択すると、パスの終端が四角形になります。「ラウンド」を選択すると、パスの終端が円形になります。「正方形」を選択すると、パスの終端が線幅の半分だけ外側へ出た四角形になります。このオプションを選択した場合、線はすべての方向へ均一に伸ばされます。

角の形状 連続したパスセグメントの連結部分の形状を指定します。「マイター」オプションを指定すると、点を頂点とする角でパスセグメントが連結されます。「ラウンド」オプションを指定すると、丸い角でパスセグメントが連結されます。「ベベル」オプションを指定すると、四角形の角でパスセグメントが連結されます。

マイター値 角の形状をマイター（点）からベベル（四角形）へ切り替えるしきい値を指定します。初期設定のマイター値は 4 です。初期設定では、点の長さがストロークの太さの 4 倍に達すると、角の形状がマイターからベベルに切り替わります。マイター値を 1 に設定すると、角の形状はベベルになります。

注意：上記のオプションは、ペンツールまたはラインツールで作成する形状に適用することができます。ストローク（内側）またはストローク（外側）は、任意のテキストまたはグラフィックオブジェクトに適用することができます。

タイトルへの画像の追加

タイトルパネルを使用して、タイトルに画像を配置することができます。例えば、ロゴグラフィックを追加できます。画像は、グラフィック要素として追加したり、テキストボックス内に配置してテキストの一部として扱うことができます。タイトルウィンドウでは、ビットマップ画像とベクトルベースのアートワーク（Adobe Illustrator で作成したアートなど）の両方を使用できますが、Premiere Pro では、ベクトルベースのアートはラスタライズされて、ビットマップに変換されます。初期設定では、挿入した画像は元のサイズで表示されます。

関連項目

274 ページの「テキストまたはオブジェクトへのテクスチャの追加」

タイトルへのロゴの配置

1 タイトル／ロゴ／ロゴを挿入を選択します。

2 ロゴを目的の位置へドラッグします。必要に応じて、ロゴの不透明度、回転およびサイズを調整することができます。

注意：画像をタイトルファイルに追加する場合は、ロゴを挿入します。画像またはビデオを背景としてのみ使用する場合は、画像またはビデオのクリップにタイトルをスーパーインポーズします。

テキストボックスへのロゴの配置

1 文字ツールで、ロゴを挿入する位置をクリックします。

2 タイトル／ロゴ／ロゴをテキストに挿入を選択します。

ロゴのサイズまたは縦横比を元に戻す操作

❖ ロゴを選択して、タイトル／ロゴ／ロゴのサイズを元に戻すまたはタイトル／ロゴ／ロゴの縦横比を元に戻すを選択します。

タイトル内のテキストとオブジェクトの操作

タイトル内のオブジェクトの積み重ね順序の変更

オブジェクトとは、タイトルパネルに作成した図形またはテキストボックスです。重なり合うオブジェクトを作成した場合は、タイトルパネルで重ねる順序を制御することができます。

1 移動するオブジェクトを選択します。

2 タイトル／アレンジを選択し、次のいずれかの操作を行います。

最前面へ 選択したオブジェクトを最前面に移動します。

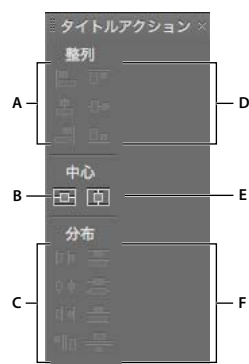
前面へ 選択したオブジェクトを、その上に重なっているオブジェクトの前面に移動します。

最背面へ 選択したオブジェクトを最背面に移動します。

背面へ 選択したオブジェクトを、その下に重なっているオブジェクトの背面に移動します。

注意：テキストまたは図形が何重にも重なっている場合、そこから目的の要素だけを選択するのが難しいことがあります。このような場合は、タイトル／選択を使用すると、重なっている要素間で目的の要素を簡単に選択できます。

タイトル内のオブジェクトの整列と分布

タイトルアクションパネルには、描画エリアのオブジェクトを整列させるボタンがあります。整列、中央および分布は、横方向にも縦方向にも実行することができます。

タイトルアクションパネル
A. 水平方向の整列ボタン **B.** 垂直方向中央ボタン **C.** 水平方向の分布ボタン **D.** 垂直方向の整列ボタン **E.** 水平方向中央ボタン **F.** 垂直方向の分布ボタン

タイトル内のオブジェクトの中央への配置

1 タイトルウィンドウで、1 つまたは複数のオブジェクトを選択します。

2 タイトルアクションパネルで、実行する中央揃えの種類に対応するボタンをクリックします。

注意：タイトル／位置を選択し、目的のオプションを指定してオブジェクトを中央に配置できます。また、タイトル／位置／画面下部を選択して、選択したオブジェクトをタイトルセーフマージンの下端に沿って配置することもできます。オブジェクトを描画エリアの水平方向と垂直方向の中央に配置するには、水平方向中央ボタンと垂直方向中央ボタンを両方ともクリックします。

タイトル内のオブジェクトの整列

整列オプションを実行すると、選択したオブジェクトは、新しい整列位置に最も近いオブジェクトに合わせて整列されます。例えば、右揃えの場合、選択したすべてのオブジェクトは、その中で最も右寄りのオブジェクトに合わせて整列されます。

1. タイトルパネルで、2 つ以上のオブジェクトを選択します。
2. タイトルアクションパネルで、実行する整列の種類に対応するボタンをクリックします。

タイトル内のオブジェクトの分布

分布オプションを実行すると、選択したオブジェクトは、両端のオブジェクト間で等間隔に並べられます。例えば、縦方向の分布オプションの場合、選択したオブジェクトはその中で最も上と最も下のオブジェクト間で分布されます。

サイズの異なるオブジェクトを分布した場合、オブジェクト間のスペースは等間隔になりません。例えば、中央揃えの分布を実行すると、オブジェクトの中心点間のスペースは等間隔になりますが、サイズが異なる各オブジェクトの間隔はそれぞれ異なります。選択したオブジェクトを等間隔に整列するには、「水平方向均等」または「垂直方向均等」オプションを使用します。

1. タイトルウィンドウで、3 つ以上のオブジェクトを選択します。
2. タイトルアクションパネルで、実行する分布の種類に対応するボタンをクリックします。

タイトル内のオブジェクトの変形

オブジェクトの位置、回転、スケールおよび不透明度（これらを総称して変形プロパティといいます）を調整できます。オブジェクトは、描画エリアをドラッグしたり、タイトルメニューからコマンドを選択したり、タイトルプロパティパネルのコントロールを使用したりすることによって変形することができます。

オブジェクトの不透明度の調整

1. １つまたは複数のオブジェクトを選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。

- タイトルプロパティパネルの「変形」セクションで、「不透明度」の値を調整します。
- タイトル／変形／不透明度を選択し、「不透明度」に新しい値を入力し、「OK」をクリックします。

注意：不透明度プロパティの設定では、タイトル内の個々のオブジェクトの不透明度が調整されます。シーケンス内のタイトル全体の不透明度を設定するには、ビデオクリップの場合と同様に、エフェクトを使用します。

オブジェクトの位置の調整

1. 目的のオブジェクトをクリックして選択します。複数のオブジェクトを選択する場合は、Shift キーを押しながらクリックします。
2. 次のいずれかの操作を行います。

- 描画エリアで、選択したオブジェクトを新しい位置へドラッグします。
- タイトル／変形／位置を選択して、「X 座標」と「Y 座標」に新しい値を入力し、「OK」をクリックします。
- タイトルプロパティパネルの「変形」セクションで、「X 座標」と「Y 座標」の値を入力します。

- 矢印キーを使用してオブジェクトを 1 ピクセル単位で移動します。また、Shift キーを押しながら矢印キーを押すと、5 ピクセル単位で移動できます。
- タイトル／位置を選択して、選択したオブジェクトの中央揃えまたはタイトルセーフマージンの下端への整列のオプションを選択することができます。

オブジェクトの拡大または縮小

❖ 目的のオブジェクトをクリックして選択します。複数のオブジェクトを選択する場合は、Shift キーを押しながらクリックします。

- 幅を調整するには、描画エリアでオブジェクトの左または右のハンドルをドラッグします。
- 高さを変更するには、描画エリアでオブジェクトの境界ボックスの上または下のハンドルをドラッグします。
- オブジェクトの縦横比を固定したまま変更するには、コーナーハンドルまたはサイドハンドルを Shift キーを押しながらドラッグします。
- スケール中に縦横比を元に戻すには、オブジェクトのコーナーハンドルのドラッグ中に Shift キーを押します。
- 中心点を固定して拡大または縮小するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらオブジェクトのコーナーハンドルをドラッグします。
- スケールの値を比率（%）で設定するには、タイトル／変形／スケールを選択し、値を指定して、「OK」をクリックします。
- スケールの値をピクセル単位で設定するには、タイトルプロパティパネルで「横」と「縦」の値を指定します。

注意：横書き文字ツールまたは縦書き文字ツールで作成したテキストオブジェクトのハンドルをドラッグすると、そのフォントサイズが変更されます。縦横比が固定されていない場合は、テキストの「縦横比」の値も変更されます。

オブジェクトの回転角度の変更

1 目的のオブジェクトをクリックして選択します。複数のオブジェクトを選択する場合は、Shift キーを押しながらクリックします。

2 次のいずれかの操作を行います。

- 描画エリアで、いずれかのオブジェクトのコーナーポイントの少し外側にカーソルを合わせます。カーソルが回転アイコン に変わったら、目的の方向へドラッグして角度を調整します。Shift キーを押しながらドラッグすると、回転角度を 45 度単位に制限することができます。
- 回転ツール を選択して、オブジェクトを目的の方向へドラッグします。
- タイトル／変形／回転を選択し、「回転」に新しい値を入力して「OK」をクリックします。
- タイトルプロパティパネルで「回転」の値を入力するか、「回転」カテゴリの見出しを展開して角度コントロールをドラッグします。

ゆがませたオブジェクトの作成

1 目的のオブジェクトをクリックして選択します。複数のオブジェクトを選択する場合は、Shift キーを押しながらクリックします。

2 タイトルプロパティパネルの「プロパティ」セクションで、「ゆがみ」の隣の右向きの三角形をクリックし、「X」オプションと「Y」オプションを表示します。「X」の値を調整するとテキストが x 軸方向にゆがみ、「Y」の値を調整すると y 軸方向にゆがみます。

注意：ゆがみは、グラフィックオブジェクト全体の横（X）または縦（Y）の縦横比に影響します。また、テキストオブジェクトの各文字には個々に影響します。

タイトルへの塗り、ストロークおよび影の追加

テキストとオブジェクトの塗りの設定

オブジェクトの塗りプロパティは、オブジェクトの輪郭の中の領域を定義します。グラフィックオブジェクト内、またはテキストオブジェクトの各文字の輪郭内の領域を定義します。オブジェクト全体を塗ることも、文字ごとに塗ることもできます。

注意：オブジェクトにストロークを追加する場合、ストロークには塗りも含まれます（275 ページの「テキストまたはオブジェクトへのストロークの追加」を参照してください）。

1 塗りを変更したいオブジェクトを選択します。

2 タイトルプロパティパネルで、「塗り」カテゴリの隣の右向きの三角形をクリックし、「塗り」カテゴリの隣のボックスを選択して、オプションを設定します。次のようなオプションがあります。

塗りの種類 テキストまたはグラフィックオブジェクトの輪郭内に色を適用するかどうか、また適用する場合はその方法を指定します。

カラー 塗りのカラーを指定します。色見本をクリックしてカラーピッカーを開くか、スポイトツールをクリックして画面上から色を抽出します。カラーオプションは、指定した「塗りの種類」によって異なります。

不透明度 塗りの不透明度を 0 %（透明）から 100 %（不透明）の間で指定します。オブジェクトの塗りの不透明度では、タイトル内の個々のオブジェクトの不透明度を設定します。タイトル全体の不透明度を設定するには、タイムライン上にあるクリップの上位のトラックに不透明度を追加します。ほかのクリップの場合と同様に、その不透明度を調整します。

塗りの種類のオプション

ベタ塗り 単色による塗りを作成します。必要に応じてオプションを指定します。

線形グラデーションまたは円形グラデーション 線形グラデーションでは、一定方向の 2 色グラデーションが作成されます。円形グラデーションでは、円形の 2 色グラデーションが作成されます。

「カラー」オプションでは、グラデーションの開始色と終了色を指定します。この色はカラーストップと呼ばれる左右それぞれの小さい四角で表示されます。色を選択するには、カラーストップをダブルクリックします。カラーストップをドラッグすると、選択した 2 色間でのグラデーションの滑らかさを調整することができます。

「カラーストップの色」オプションおよび「カラーストップの不透明度」オプションでは、選択したカラーストップの色および不透明度を指定します。必要に応じて、目的のカラーストップの上に表示されている上向きの三角形をクリックして選択し、調整します。「角度」オプション（「線形グラデーション」を指定した場合のみ利用可能）では、グラデーションの角度を指定します。「繰り返し」オプションでは、グラデーションパターンの繰り返し回数を指定します。

4 色グラデーション 4 色構成のグラデーションによる塗りを作成します。

「カラー」オプションでは、オブジェクトのそれぞれのコーナーから出る色を指定します。4 隅にあるいずれかのボックスをダブルクリックして、その隅の色を選択します。

「カラーストップの色」オプションおよび「カラーストップの不透明度」オプションでは、右下隅の色および不透明度を指定します。色を選択するには、次のいずれかの操作をします。

- カラーストップの色パレットをクリックして、カラーピッカーを開き、色を選択します。
- カラーストップの色のスポイトツールをクリックして、スクリーン上の任意の色をクリックします。

ベベル エッジにベベルのような効果を追加します。「バランス」オプションでは、影の色が占めるベベル部分の割合（%）を指定します。

表示なし 塗りまたは影をレンダリングしません。

ゴースト 影だけをレンダリングするが、塗りはレンダリングしません。

「表示なし」および「ゴースト」は、影およびストロークのあるオブジェクトに使用すると、効果があります。

光沢の追加

あらゆるオブジェクトの塗りまたはストロークに光沢を追加できます。光沢を追加すると、オブジェクトの表面に色付きの光線が当たっているような効果が得られます。光沢については、カラー、サイズ、角度、不透明度および位置を調整することができます。

1 オブジェクトを選択します。

2 タイトルプロパティパネルで「光沢」を選択します。

3 「光沢」の隣の右向きの三角形をクリックして、オプションを設定します。

注意：オブジェクトのテクスチャにより光沢が不明瞭になる場合は、タイトルプロパティパネルの「テクスチャ」オプションの選択を解除します。

テキストまたはオブジェクトへのテクスチャの追加

あらゆるオブジェクトの塗りまたはストロークにテクスチャをマップすることができます。テクスチャを追加するには、ベクトルファイルまたはビットマップファイル（Adobe Photoshop ファイルなど）を指定するか、Premiere Pro に用意されているテクスチャを選択します。

1 オブジェクトを選択します。

2 タイトルプロパティパネルで、「塗り」または「ストローク」の隣の右向きの三角形をクリックし、「テクスチャ」の隣の右向きの三角形をクリックして、オプションを展開します。

3 「テクスチャ」ボックスをクリックします。

4 次のいずれかの操作を行います。

- テクスチャサンプルをクリックしてハードディスクのイメージファイルを選択します。
- Program Files¥Adobe¥Premiere Pro **[version]**¥Presets¥Textures（Windows）またはアプリケーション /Adobe/Premiere Pro **[version]**/Presets/Textures（Mac OS）で、テクスチャを選択します。次に「開く」ボタン（Windows）または「選択」ボタン（Mac OS）をクリックします。

5 テクスチャのスケール、整列および関連オブジェクトとのブレンドの方法を指定するには、必要に応じて残りのオプションを設定します。

オブジェクトとともに反転 オブジェクトを反転（対辺を越えてオブジェクトのアンカーポイントをドラッグ）したときに、テクスチャも水平および垂直方向に反転させせます。

オブジェクトとともに回転 テクスチャをオブジェクトと一緒に回転させせます。

「サイズ」の「オブジェクト X」、「オブジェクト Y」 テクスチャをオブジェクトに適用する場合の x 軸または y 軸方向の伸縮方法を指定します。「テクスチャ」オプションを指定すると、テクスチャは伸縮されずにオブジェクトフェイスの左上隅から右下隅にかけて配置されます。「クリップフェイス」オプションを指定すると、テクスチャがフェイスから内側のストロークを除いた部分にフィットするように伸縮されて適用されます。「フェイス」オプションを指定すると、テクスチャがフェイス全体にフィットするように伸縮されて適用されます。「エクステンド」オプションを指定すると、テクスチャが伸縮される領域の計算にストロークが考慮されます。例えば、20 ピクセル幅の大きさのエッジが存在する場合、テクスチャはフェイス範囲の外側まで拡張されます。ただし、テクスチャはフェイスでクリップされ、範囲のみが調整されます。

「サイズ」の「水平」、「垂直」 指定した割合（%）でテクスチャを伸縮します。オプションの指定による結果は、双方の値の比率によって異なります。有効な範囲は 1 % ～ 500 % で、初期設定は 100 % です。

「サイズ」の「タイリング X」、「タイリング Y」 テクスチャをタイル化します。タイル指定されていない方向については、ブランク（アルファ = 0）になります。

「配置」の「オブジェクト X」、「オブジェクト Y」 オブジェクトのどの位置にテクスチャを揃えるかを指定します。「スクリーン」を指定すると、テクスチャはオブジェクトに対してではなくタイトルに対して配置され、オブジェクトを移動してもテクスチャの位置は固定されたままになります。「クリップフェイス」を指定すると、テクスチャはクリップエリアのフェイス（フェイスから内側のストロークを除いた部分）に揃えられます。「フェイス」を指定すると、テクスチャは通常のフェイスに揃えられ、範囲計算にストロークは考慮されません。「エクステンド」を指定すると、テクスチャは拡張フェイス（フェイスに外側のストロークを加えた部分）に揃えられます。

「配置」の「ルール X」、「ルール Y」 テクスチャを揃えるルールを指定します。テクスチャの左上、中央、右下が、「オブジェクト X」および「オブジェクト Y」で指定された部分に揃えられます。

配置の X オフセット、配置の Y オフセット テクスチャの適用ポイントの計算結果に対する水平方向と垂直方向のオフセット（ピクセル単位）を指定します。適用ポイントは、「オブジェクト X ／ Y」および「ルール X ／ Y」の設定に基づいて計算されます。範囲は -1000 ～ 1000 で、初期設定は 0 です。

「ブレンド」の「ミックス」 レンダリングされた通常の塗りつぶし部分に対するテクスチャの比率を指定します。コントロールの範囲は -100 ～ 100 です。値が -100 の場合、テクスチャは適用されず、グラデーションのみがレンダリングされます。また、値が 100 の場合、テクスチャのみが適用されます。値が 0 の場合は、両方のオプションが同等に適用されます。「ブレンド」の「ミックス」はこのほかにも、カラーカーブのキー（「塗りつぶしキー」オプションで設定）およびテクスチャのキー（「テクスチャキー」チェックボックスで設定）を適用する割合を指定する場合にも使用します。

アルファ倍率 テクスチャ全体のアルファ値を再調整します。このオプションを使用すると、オブジェクトを簡単に透明にすることができます。アルファチャンネルが適切に範囲指定されている場合、このオプションは透明度スライダーのように機能します。

合成モード 透明度の設定に使用する、読み込むテクスチャのチャンネルを指定します。通常は、アルファチャンネルを使用します。ただし、黒と赤のテクスチャを使用する場合、赤のチャンネルをアルファチャンネルに選択してその領域を透明にすることができます。

反転 読み込みアルファ値を反転します。テクスチャによってはアルファ範囲が反転しています。単色で表示されるはずのエリアが透明になる場合は、このオプションを試してみてください。

注意：選択したオブジェクトのテクスチャを削除するには、タイトルプロパティパネルの「テクスチャ」オプションの選択を解除します。

テキストまたはオブジェクトへのストロークの追加

オブジェクトに輪郭（ストローク）を追加できます。ストロークは、内側にも外側にも追加することができます。内側のストロークを追加するとオブジェクトの内側のエッジに沿ってアウトラインで表示され、外側のストロークを追加するとオブジェクトの外側のエッジに沿ってアウトラインで表示されます。各オブジェクトには最大で 12 個のストロークを追加することができます。追加したストロークには、色、塗りの種類、不透明度、光沢およびテクスチャを指定して調整できます。初期設定では、ストロークは作成した順序でレンダリングされます。ただし、レンダリングの順序は簡単に変更することができます。

1 オブジェクトを選択します。

2 タイトルプロパティパネルの「プロパティ」セクションで、「ストローク」カテゴリを展開します。

3 「ストローク（内側）」または「ストローク（外側）」の隣の「追加」をクリックします。

4 次のオプションを設定します。

タイプ 適用するストロークの種類を指定します。「奥行き」を指定すると、オブジェクトが押し出されたような外観のストロークが作成されます。「エッジ」を指定すると、オブジェクトの内側または外側のエッジ全体を取り巻くストロークが作成されます。「ドロップフェイス」を指定すると、オブジェクトのコピーが作成されます。このコピーには、後でオフセットを指定したり値を適用したりできます。

サイズ ストロークのサイズをスキャンライン単位で指定します。このオプションは、ストロークの種類が「ドロップフェイス」の場合は利用することができません。

角度 ストロークの角度を指定します。このオプションは、ストロークの種類が「エッジ」の場合は利用することができません。

強さ ストロークの高さを指定します。このオプションはストロークの種類が「ドロップフェイス」の場合にのみ利用することができます。

塗りの種類 ストロークの塗りの種類を指定します。「塗りの種類」の動作は、「光沢」および「テクスチャ」も含めて、「塗り」の各オプションとまったく同じです。

ストロークオプションを選択および選択解除して、さまざまな組み合わせを試してください。

ストロークのリスト順序の変更

1 複数のストロークを含むオブジェクトを選択します。

2 タイトルプロパティパネルで、移動するストロークを選択します。

3 「上へ」を選択すると選択したストロークが 1 レベル上へ移動し、「下へ」を選択すると 1 レベル下へ移動します。

オブジェクトまたはテキストからのストロークの削除

1 1 つまたは複数のストロークを含むオブジェクトを選択します。

2 タイトルウィンドウで、次のいずれかの操作を行います。

- オブジェクトからストロークを削除するには、オブジェクトを選択します。
- テキストからストロークを削除するには、横書き文字ツール T をクリックし、ドラッグしてテキストを選択します。

3 タイトルプロパティパネルで、「ストローク」の隣の右向きの三角形をクリックしてカテゴリを展開します。

4 「ストローク（内側）」、「ストローク（外側）」またはその両方を展開します。

5 「ストローク（内側）」または「ストローク（外側）」を選択します。

6 「削除」をクリックします。

ドロップシャドウの作成

タイトルウィンドウでは、どのオブジェクトにでもドロップシャドウ（影）を追加することができます。影に関するさまざまなオプションを使用して、カラー、不透明度、角度、距離、サイズおよびスプレッドを自由に制御することができます。

1 オブジェクトを選択します。

2 タイトルプロパティパネルで「影」を選択します。

3 「影」の隣の右向きの三角形をクリックし、必要に応じて以下の値を設定します。

距離 オブジェクトに対する影のオフセットをピクセル数で指定します。

サイズ 影のサイズを指定します。

スプレッド ブラー（ぼかし）を適用する前にオブジェクトのアルファチャンネルの境界を拡張する範囲を指定します。このオプションは、フォントの曲線的なディセンダまたはアセンダなど、ブラーを強くかけると消えてしまいがちな小さくて細い部分に有効です。

タイトルのテキストスタイル

カラープロパティとフォントの組み合わせをスタイルとして保存して、後で使用することができます。保存できるスタイルの数に制限はありません。保存されているスタイルのサムネールはタイトルスタイルパネルに表示されるので、作成したカスタムスタイルは別のプロジェクトにも簡単に適用することができます。Premiere Pro には、初期設定のスタイルも用意されています。

初期設定では、Premiere Pro は、保存したスタイルをすべて拡張子 .prsl を使用するスタイルライブラリファイルとして保存します。スタイルライブラリを保存すると、タイトルに表示されているスタイル全体が保存されます。

プリセットスタイルライブラリは次の場所に保存されます。

- （Windows）Program Files¥Adobe¥Premiere Pro [version]¥Presets¥Styles
- （Mac OS）アプリケーション /Premiere Pro [version]/Presets/Styles

カスタムスタイルは次の場所に保存されます。

- （Windows）My Documents¥Adobe¥Premiere Pro¥[version]/Styles
- （Mac OS）書類 /Adobe/Premiere Pro/[version]/styles

スタイルを共有する場合は、フォント、テクスチャおよび背景の各ファイルが、すべてのシステムで利用できることを確認してください。

「現在のスタイル」サムネールには、現在選択している要素に適用されたプロパティが表示されます。

スタイルのサンプル表示の変更

タイトルスタイルパネルには、初期設定のスタイルライブラリ、および作成したまたは読み込んだスタイルのサンプルが表示されます。このセクションには、各スタイルを適用したサンプルテキストが、大きなサムネールで表示されます。この表示は、小さなサムネールやスタイル名のみの表示に変更することができます。

❖ タイトルスタイルパネルのメニューで、次のいずれかを選択します。

テキストのみ スタイル名のみが表示されます。

サムネール（小） スタイルを適用したテキストオブジェクトのサンプルが小さな画像で表示されます。

サムネール（大） スタイルを適用したテキストオブジェクトのサンプルが大きな画像で表示されます。

サンプル画面に表示される初期設定の文字の変更

初期設定でスタイルのサンプルに表示される文字を変更することができます。

1 編集／環境設定／タイトル（Windows）または Premiere Pro ／環境設定／タイトル（Mac OS）を選択します。

2 「スタイルサンプル」で、スタイルのサンプル表示に使用する文字を全角 2 文字以内で入力します。

3 「OK」をクリックします。

スタイルの作成

1 スタイルとして保存するプロパティを持つオブジェクトを選択します。

2 次のいずれかの操作を行います。

- タイトルスタイルパネルメニューから「新規スタイル」を選択します。
- タイトルスタイルパネル内を右クリック（Windows）、または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）して、「新規スタイル」を選択します。

3 スタイルの名前を入力して「OK」をクリックします。選択した表示オプションに応じて、新しいスタイルのサンプルまたは名前がタイトルスタイルパネルに表示されます。

オブジェクトへのスタイルの適用

1 スタイルを適用するオブジェクトを選択します。

2 タイトルスタイルパネルで、適用するスタイルのサンプルをクリックします。

スタイルに指定されているフォントをタイトルのフォントに適用しない場合は、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらスタイルサンプルをクリックします。

タイトルスタイルパネルに表示される文字の指定

タイトルスタイルパネルに表示する文字を指定できます。

1 編集／環境設定／タイトル（Windows）または Premiere Pro ／環境設定／タイトル（Mac OS）を選択します。

2 タイトルスタイルパネルに表示する文字を「スタイルサンプル」フィールド（2 文字以内）に入力します。

3「OK」をクリックします。

スタイルの削除、複製または名前変更

❖ タイトルスタイルパネルで、次のいずれかの操作を行います。

- スタイルを削除するには、スタイルを選択して、タイトルスタイルパネルメニューから「スタイルの削除」を選択します。

注意：この手順を実行しても、サンプルまたは名前が表示エリアから削除されるだけです。スタイル自体はライブラリに残ります。スタイルライブラリを再度表示するには、「スタイルライブラリを追加」、「スタイルライブラリをリセット」または「スタイルライブラリの置き換え」を使用します。

- スタイルを複製するには、スタイルを選択して、タイトルスタイルパネルメニューから「スタイルの複製」を選択します。選択したスタイルの複製がタイトルスタイルパネルに表示されます。
- スタイルの名前を変更するには、スタイルを選択して、タイトルスタイルパネルメニューから「スタイルの名前を変更」を選択します。スタイルの名前を変更ダイアログボックスで、新しい名前を入力して、「OK」をクリックします。

スタイルライブラリの管理

スタイルを作成したら、別のスタイルとともにコレクション（スタイルライブラリ）として保存することができます。初期設定では、作成したスタイルは現在のスタイルライブラリに表示されますが、新しいライブラリを作成してスタイルを保存することもできます。例えば、現在のライブラリ表示を削除し、作業時に新しいスタイルを作成して、そのスタイルを独自のライブラリに保存することができます。

❖ タイトルスタイルパネルで、次のいずれかの操作を行います。

- 初期設定のスタイルライブラリを復元するには、タイトルスタイルメニューから「スタイルライブラリをリセット」を選択します。
- スタイルライブラリを保存するには、タイトルスタイルメニューから「スタイルライブラリを保存」を選択します。「スタイル」セクションに表示されているすべてのスタイルが保存されます。スタイルライブラリファイルの名前と場所を指定して、「保存」ボタンをクリックします。スタイルライブラリファイルは拡張子 .prsl で保存されます。
- 保存されているスタイルライブラリを読み込むには、タイトルスタイルパネルメニューから「スタイルライブラリを追加」を選択します。次に、スタイルライブラリを参照して選択し、「開く」ボタン（Windows）または「選択」ボタン（Mac OS）をクリックします。

- スタイルライブラリを置き換えるには、タイトルスタイルパネルメニューから「スタイルライブラリの置き換え」を選択します。置き換えとして使用するスタイルライブラリを参照して選択し、「開く」ボタン（Windows）または「選択」ボタン（Mac OS）をクリックします。

ロールタイトルとクロールタイトル

プロジェクトによっては、静止しているタイトル、グラフィックおよびロゴでも十分ですが、多くの場合はタイトルを移動させる必要があります（クリップを垂直方向に移動するタイトルはロールと呼ばれ、水平方向に移動するタイトルはクロールと呼ばれます）。

注意：ロールまたはクロールの速度は、タイムラインパネルでのタイトルクリップの長さによって決定されます。タイトルクリップの表示時間を長くするほど、動きは遅くなります。

ロールタイトルまたはクロールタイトルの作成

1 次のいずれかの操作を行います。

- ロールするタイトルを作成するには、タイトル／新規タイトル／ロールタイトルを選択します。
- クロールするタイトルを作成するには、タイトル／新規タイトル／クロールタイトルを選択します。

2 ロールタイトルまたはクロールタイトルにテキストオブジェクトおよびグラフィックオブジェクトを作成します。タイトルパネルのスクロールバーを使用して、タイトルの表示エリアの外側の領域を表示します。タイトルをシーケンスに追加すると、隠れている表示エリアの外側の領域がロールまたはクロールして表示されます。

クレジットをロールするには、エリア内文字ツールを使用して長いテキストボックスを作成し、整列、タブおよび行間を使用して書式設定を調整します。

3 タイトルパネルで、ロール・クロールオプションボタン をクリックします。

4 「方向」および「タイミング」オプションを必要に応じて指定し、「OK」をクリックします。

注意：方向は、クロールタイトルに対してのみ指定することができます。

ロール・クロールのタイミングオプション

開始スクリーン ロールが画面の外側から始まり、内側へ移動します。

終了スクリーン オブジェクトが画面の外側に出るまでロールします。

プリロール ロールの開始前に再生するフレーム数を指定します。

加速 再生速度に達するまでタイトルをゆっくり加速しながらロールするフレーム数を指定します。

減速 ロールが終了するまでタイトルをゆっくり減速しながらロールするフレーム数を指定します。

ポストロール ロールの終了後に再生されるフレーム数を指定します。

左にクロール、右にクロール クロールの移動方向を指定します。

タイトルの種類の変換

1 タイトルパネルで、変換するテキストボックスを選択し、ロール・クロールオプションボタンをクリックします。

2 「タイトルの種類」で、目的のタイトルの種類を指定し、必要に応じて「タイミング」オプションを指定します。

3 「OK」をクリックします。

第 11 章：エフェクトとトランジション

エフェクト

Premiere Pro には、ビデオプログラム内のクリップに適用できる様々なオーディオエフェクトとビデオエフェクトがあります。エフェクトによって、映像に特殊効果や音響効果等のさまざまな効果を追加したり調整することができます。例えば、フッテージの露出や色を変更したり、サウンドを操作したり、画像を変形させたり、視覚的な効果を加えることができます。また、回転やアニメーションのエフェクトでクリップに動きを与えたり、クリップのフレーム内でのサイズや位置を調整することもできます。エフェクトの強さは値を指定することで調整できます。ほとんどのエフェクトでは、エフェクトコントロールパネルまたはタイムラインパネルのキーフレームを使用して、エフェクトのコントロールをアニメートすることもできます。

すべてのエフェクトに対して、プリセットを作成して適用できます。キーフレームを使用してエフェクトをアニメートしたり、タイムラインパネルで個々のキーフレームの情報を直接表示できます。

基本エフェクト

タイムラインパネルにクリップを追加すると、基本エフェクトが自動的に適用されます。基本エフェクトはクリップ固有のプロパティを制御するエフェクトで、クリップを選択したときにエフェクトコントロールパネルに表示されます。エフェクトコントロールパネルで、すべての基本エフェクトを調整できます。また、プログラムモニター、タイムラインパネル、オーディオミキサーを使用して簡単にエフェクトを制御することもできます。基本エフェクトには、次のコントロールがあります。

モーション クリップのアニメート、回転およびスケール、アンチフリッカープロパティの調整、ほかのクリップとの合成などを可能にするプロパティがあります（プログラムモニターでのモーションエフェクトの調整について詳しくは、294 ページの「位置、スケールおよび回転の調整」および 296 ページの「プログラムモニターでのモーションのアニメート」を参照してください）。

不透明度 オーバーレイ、フェード、ディゾルブなどのエフェクトのために、クリップの不透明度を制御します。

タイムリマップ クリップの任意の部分で再生速度を遅くしたり、速めたり、逆再生したり、フレームを保持したりすることができます。また、これらの変化の速度を微調整することもできます。

ボリューム オーディオが含まれているクリップのボリュームを制御します（ボリュームエフェクトについて詳しくは、241 ページの「キーフレームを使用したボリュームの調整」、242 ページの「エフェクトコントロールでのボリュームの調整」、242 ページの「オーディオミキサーでのトラックのボリューム設定」、239 ページの「ゲインおよびボリュームの調整」、239 ページの「1 つまたは複数のクリップのノーマライズ」、および 240 ページの「マスタートラックのノーマライズ」を参照してください）。

基本エフェクトは各クリップに組み込まれているので、プロパティを調整するだけでアクティブにすることができます。

Premiere Pro では、標準エフェクトをレンダリングした後に基本エフェクトがレンダリングされます。標準エフェクトは、エフェクトパネルに表示されている順番で上から順にレンダリングされます。標準エフェクトは、エフェクトコントロールパネル内でドラッグ操作により任意の順番に並べ替えることができますが、基本エフェクトの順番を並べ替えることはできません。

基本エフェクトとモーションエフェクトのレンダリング順序を変更する場合は、それぞれ標準エフェクトまたはトランスフォームエフェクトのエフェクトを使用します。また、不透明度エフェクトにはアルファチャンネルエフェクトを、基本エフェクトにあるボリュームエフェクトにはボリュームエフェクトを使用してレンダリング順序を変更することができます。これらの標準エフェクトは基本エフェクトとまったく同じではありませんが、同等のプロパティがあります。

標準エフェクト

標準エフェクトは、思い描いた効果を作成するためにクリップに最初に適用するべき追加のエフェクトです。シーケンス内のクリップには、任意の数の標準エフェクトを任意の組み合わせで適用できます。標準エフェクトは、特殊効果の付加、色合いの調整、ピクセルのトリミングなどのビデオの編集を行う場合に使用します。Premiere Pro には、多数のビデオエフェクトとオーディオエフェクトがあり、すべてエフェクトパネルに表示されます。標準エフェクトは、クリップに適用してから、エフェクトコントロールパネルで調整します。特定のビデオエフェクトでは、プログラムモニターのハンドルを使用して直接操作することができます。標準エフェクトのどのプロパティも、キーフレームで使用したり、エフェクトコントロールパネルでグラフの形を変更したりして、時間の経過に応じてアニメートさせることができます。エフェクトコントロールパネルでベジェ曲線の形状を調整すると、エフェクトアニメーションの滑らかさや速度を微調整できます。

注意：エフェクトパネルに表示されるエフェクトは、Premiere Pro の Plug-ins フォルダーの中にある各言語用のサブフォルダーにあるエフェクトファイルに応じて異なります。互換性のあるアドビのプラグインファイルや、他社が開発したプラグインパッケージを追加することで、利用可能なエフェクトの数を増やすことができます。

クリップベースおよびトラックベースのエフェクト

基本エフェクトと標準エフェクトのビデオエフェクトは、すべてクリップベースです。つまり、エフェクトはクリップに対して反映されます。エフェクトは、シーケンスをネストさせておくことで、一度に複数のクリップに適用することもできます。

オーディオエフェクトは、クリップとトラックのどちらにも適用できます。トラックベースとしてエフェクトを適用するには、オーディオミキサーを使用します。エフェクトにキーフレームを追加すると、オーディオミキサーまたはタイムラインパネルでエフェクトを調整できるようになります。

エフェクトプラグイン

Premiere Pro に付属の数多くのエフェクトに加え、プラグイン形式でより多くのエフェクトを使用することができます。プラグインは Adobe または他社から購入したり、互換性のあるアプリケーションから活用することも可能です。例えば、Adobe After Effects プラグインや VST プラグインの多くを Premiere Pro で使用できます。ただし、正式に Adobe テクニカルサポートの対象となるのは、Premiere Pro アプリケーションと同時にインストールされるプラグインだけです。

Premiere Pro でプラグインを使用するには、プラグインファイルを共通の Plug-ins フォルダーにコピーします。

- （Windows）Program Files¥Adobe¥Common¥Plug-ins¥<version>¥MediaCore
- （Mac OS）/Library/Application Support/Adobe/Common/Plug-ins/<version>/MediaCore

プラグインをインストールする際は、そのプラグインに付属しているインストーラーを使用することをお勧めします。インストーラーを使用すれば、プラグインと関連ファイルが正しい位置に確実にインストールされます。

サードパーティ製プラグインの最新のリストについては、アドビ システムズ社の Web サイトを参照してください。

Toolfarm では、Adobe Premiere Pro 向けのサードパーティ製プラグインのリストを確認できます。

Premiere Pro Developer Center（プラグイン開発向けの SDK リソース）について詳しくは、アドビ システムズ社の Web サイトを参照してください。

インストールされていないエフェクトを参照しているプロジェクトを開くと、Premiere Pro では次の操作が行われます。

- 存在しないエフェクトを示す。
- そのエフェクトをオフラインとしてマークを付ける。
- そのエフェクトがない状態でレンダリングを実行する。

注意：アドオンプラグインが含まれているプロジェクトを複数のコンピューターで編集するには、すべてのコンピューターにそのプラグインをインストールします。

GPU 高速処理エフェクト

一部のエフェクトでは、レンダリングの高速化に認定グラフィックカードの処理能力を利用できます。この CUDA テクノロジを使用したエフェクトの高速化は、Premiere Pro の高性能 **Mercury Playback Engine** のコンポーネントです。

Premiere Pro のシステム要件（Premiere Pro でエフェクトの CUDA アクセラレーションに対応している認定グラフィックカードのリストを含む）については、アドビ システムズ社の Web サイトを参照してください。Adobe Premiere Pro と互換性のある様々なカテゴリのハードウェアのリストについては、アドビ システムズ社の Web サイトを参照してください。

エフェクトパネルでエフェクトにフィルターを適用して、高速処理エフェクトを簡単に見つける方法については、284 ページの「エフェクトの種類別でのフィルター」を参照してください。

GPU 高速処理エフェクトおよび Mercury Playback Engine のその他の特徴について、Jeff Sengstack による解説動画がアドビ システムズ社の Web サイト上で公開されています。

コンピューターシステムおよび Premiere Pro のパフォーマンスを最適化するためのヒントについて、Jeff Sengstack による解説動画がアドビ システムズ社の Web サイト上で公開されています。

Mercury Playback Engine の CUDA ハードウェアアクセラレーション機能でクリップを処理できるかどうかは、イメージのサイズと使用可能な GPU メモリに応じて決まります。詳しくは、Todd Kopriva のブログ Premiere Pro work area を参照してください。

Mercury Playback Engine の CUDA 処理機能は、拡大・縮小などのエフェクト以外の機能を高速化および強化することもできます。詳しくは、Todd Kopriva のブログ Premiere Pro work area を参照してください。

このフォーラムの投稿では、Mercury Playback Engine の機能および Premiere Pro CS5 での CUDA の使用方法について詳しく解説しています。

Premiere Pro CS5.5 における CUDA アクセラレーション機能の更新の概要については、Video2Brain のビデオを参照してください。

注意：Mac OS で CUDA アクセラレーション機能を利用するには、Mac OS X v10.6.3 以降が必要です。

エフェクトの GPU アクセラレーションの有効化または無効化

1 プロジェクト／プロジェクト設定／一般を選択します。

2 「ビデオレンダリングおよび再生」セクションで、Mercury Playback Engine – GPU 高速処理または Mercury Playback Engine – ソフトウェア処理のうち、該当するレンダラーを選択します。

Premiere Pro CS5 の GPU アクセラレーション対応エフェクトのリスト

Adobe Premiere Pro CS5、Adobe Premiere Pro CS5（5.0.3）および Adobe Premiere Pro CS5.5 で CUDA により高速処理できるエフェクトとトランジションを以下に示します。

- アルファチャンネルキー
- 基本 3D
- モノクロ
- 輝度＆コントラスト
- カラーバランス（RGB）
- カラーパス（Windows のみ）
- カラー置き換え
- クロップ
- ドロップシャドウ
- エッジのぼかし

- 抽出
- クイックカラー補正
- ガンマ補正
- ガベージマット（4 点、8 点、16 点）
- ブラー（ガウス）
- 水平反転
- レベル補正
- ルミナンス補正
- ルミナンスカーブ
- ノイズ
- プロセスアンプ
- RGB カーブ
- RGB カラー補正
- シャープ
- 3 ウェイカラー補正
- タイムコード
- 色かぶり補正
- トラックマットキー
- Ultra キー
- ビデオリミッター
- 垂直反転
- クロスディゾルブ
- 暗転
- ホワイトアウト

Premiere Pro CS5.5 の GPU アクセラレーション対応エフェクトのリスト

Adobe Premiere Pro CS5.5 で CUDA により高速処理できるその他のエフェクトとトランジションを以下に示します。

- ブラー（方向）（CS5.5）
- ブラー（滑らか）（CS5.5）
- 反転（CS5.5）
- ディゾルブ（CS5.5）
- フィルムディゾルブ（CS5.5）. フィルムディゾルブトランジションについて詳しくは、Video2Brain のビデオを参照してください。

高ビット数エフェクト

Premiere Pro には、高ビット数エフェクト処理をサポートしているビデオエフェクトおよびトランジションがいくつかあります。v210 形式のビデオや 16 bit/ チャンネル（bpc）の Photoshop ファイルなどの高ビット数アセットにエフェクトを適用すると、エフェクトが 32 bpc ピクセルでレンダリングされます。これにより、以前の標準 8 ビット / チャンネルピクセルでのレンダリングよりも高いカラー解像度と滑らかなカラーグラデーションを作成できます。ビット数の高いエフェクトには、エフェクトパネルのエフェクト名の右に 32 bpc バッジ 32 が表示されます。

そういったエフェクトで高いビット数でのレンダリングを有効にするには、新規シーケンスダイアログボックスで「最大ビット数」ビデオレンダリングオプションを選択します。

エフェクトパネルでエフェクトにフィルターを適用して、高ビット数エフェクトを簡単に見つける方法については、エフェクトの種類別でのフィルターを参照してください。284 ページの「エフェクトの種類別でのフィルター」を参照してください。

注意：32 bpc エフェクトは、レンダーパイプライン内のすべてのエフェクトが 32 bpc エフェクトの場合のみ、32 bit/ チャンネルでレンダリングされます。32 bpc エフェクトを含むシーケンスに 8 bpc エフェクトを配置すると、Premiere Pro はシーケンスのすべてのエフェクトを 8 ビットでレンダリングします。

高ビット数エフェクトおよび YUV エフェクトについて、Karl Soule による解説記事が以下のアドビ システムズ社の Web サイトに掲載されています。

- 「What is YUV?」
- 「Understanding color processing: 8-bit, 10-bit, 32-bit, and more」

エフェクトの適用、削除、検索および構成

エフェクトの検索とグループ化

標準エフェクトはエフェクトパネルに表示され、「ビデオエフェクト」と「オーディオエフェクト」の 2 つのビンに分類されています。Premiere Pro では、各ビンについて、ネストされたビンの種類別にエフェクトが一覧表示されます。例えば、ブラー＆シャープビンには、ブラー（ガウス）やブラー（方向）など、画像をぼかすブラーエフェクトが入っています。

サポートしているオーディオクリップの種類によって名前が付けられているビン（モノラル、ステレオ、5.1）から、オーディオエフェクトを検索できます。

また、「内容」ボックスにエフェクト名を入力してエフェクトを検索することもできます。

エフェクトパネルを開くには、ウィンドウ／エフェクトを選択するか、「エフェクト」タブをクリックしてください。

32 bit（32 bpc）および YUV エフェクトのアイコンの意味について、Karl Soule による解説記事が以下のアドビ システムズ社の Web サイトに掲載されています。

- 「What is YUV?」
- 「Understanding color processing: 8-bit, 10-bit, 32-bit, and more」

エフェクトの種類別でのフィルター

エフェクトパネルの左上の検索フィールドの下に 3 つのボタンがあります。これらのボタンは、次の 3 種類のエフェクトのフィルターとして機能します。

- 高速処理エフェクト（282 ページの「GPU 高速処理エフェクト」を参照）
- 32 32 bit カラーエフェクト（284 ページの「高ビット数エフェクト」を参照）
- YUV YUV エフェクト

これらのボタンのいずれかをオンに切り替えると、そのタイプのエフェクトとトランジションのみが下のエフェクトのリストに表示されます。これらのボタンのうち、1 つまたは複数のボタンを切り替えて、エフェクトのリストをフィルタリングし、任意の組み合わせの属性を検索することができます。

注意：サポート対象のビデオカードが取り付けられている場合にのみ、高速処理エフェクトに対する高速処理が使用できます。サポート対象のビデオカードが取り付けられていない場合でも、高速処理エフェクトのフィルターボタンは機能しますが、高速処理が使用できないことを表すため、高速処理エフェクトのバッジは使用不可の状態で表示されます。

ユーザー定義のエフェクト用のビンの作成

1 エフェクトパネルで、新規カスタムビンボタン をクリックするか、エフェクトパネルメニューから「新規カスタムビン」を選択します。新規カスタムビンがエフェクトパネルに表示されます。名前は変更できます。

2 カスタムビンまでエフェクトをドラッグします。エフェクトのコピーがカスタムビンに追加されます。カスタムビンをさらに追加すると、「カスタムビン 01」、「カスタムビン 02」のように名前に番号が付けられます。

3 カスタムビンの名前を変更するには、名前をクリックしてフォルダーを選択し、もう一度クリックして名前フィールドを選択して、新しい名前を入力します。

カスタムビンの削除

1 エフェクトパネルでカスタムビンを選択して、次のいずれかの操作を行います。

- カスタム項目を削除ボタン をクリックします。
- エフェクトパネルメニューから「カスタム項目を削除」を選択します。
- Delete キーを押します。
- Backspace キーを押します。

注意：カスタムビンは、エフェクトパネルからだけ削除できます。

2 「OK」をクリックします。

エフェクトのクリップへの適用

エフェクトアイコンをエフェクトパネルからタイムラインパネルのクリップにドラッグして、1 つまたは複数の標準エフェクトをクリップに適用することができます。または、クリップを選択してからエフェクトアイコンをエフェクトコントロールパネルにドラッグして適用することもできます。同じエフェクトを複数回適用して、その都度設定を変えることもできます。

標準エフェクトを適用するすべてのクリップを最初に選択すれば、エフェクトを一度に複数のクリップに適用できます。

エフェクトを削除しないで一時的に無効にしたり、エフェクトを完全に削除することもできます。

エフェクトコントロールパネルを使用してエフェクトの表示と調整を行うことができます。また、タイムラインパネルでトラックを展開して、クリップのエフェクト調整用の適切な表示オプションを選択し、そこでエフェクトを確認しながら調整できます。

初期設定では、クリップにエフェクトを適用すると、エフェクトはクリップのデュレーションの時間中はアクティブになります。キーフレームを使用すると、エフェクトの効果を特定の時間位置ごとに指定することもできます。また、キーフレームごとにエフェクトの値を調整することもできます。

1 次のいずれかの操作を行います。

- 1 つまたは複数のエフェクトを 1 つのクリップに適用するには、タイムラインのクリップにエフェクトをドラッグします。

- 複数のクリップに複数のエフェクトを適用するには、最初にクリップを選択します。タイムライン上で、Shift キーを押しながらエフェクトを適用するクリップをそれぞれクリックします。次に、選択した複数のクリップのどれかに 1 つのエフェクトまたは選択した複数のエフェクトをドラッグします。

オーディオエフェクトを適用するには、エフェクトをオーディオクリップにドラッグするか、ビデオクリップのオーディオ部分にドラッグします。オーディオトラックの「トラックボリュームを表示」または「トラックキーフレームを表示」が有効になっているときは、オーディオエフェクトを適用することはできません。

タイムラインパネルで適用したいクリップが選択されている場合、エフェクトパネルからエフェクトをエフェクトコントロールパネルへ直接ドラッグして適用することもできます。

2 エフェクトコントロールパネルでは、右向きの三角形をクリックして任意のエフェクトのオプションを表示し、オプションに値を指定します。

関連項目

287 ページの「エフェクトとキーフレームの表示および調整」

クリップのエフェクトのコピーとペースト

1 つのクリップのエフェクトをコピーして、別の 1 つまたは複数のクリップに簡単にペーストすることができます。例えば、同じ照明条件で撮影した一連のクリップに同じカラー補正を適用することができます。シーケンスのトラックのクリップからエフェクトをコピーして、別のトラックのクリップにペーストすることもできます。その場合、ペースト先のトラックを選択する必要はありません。

エフェクトコントロールパネルで各エフェクトをコピーしてペーストすることができます。エフェクトのすべての値をあるシーケンスのクリップからコピーすることもできます。コピーできる属性には、基本エフェクトと標準エフェクトのキーフレームも含まれます。これらの値は、「属性のペースト」コマンドを使用して、あるシーケンスの別のクリップにコピーできます。「属性のペースト」を使用すると、ソースクリップ固有のエフェクト（モーション、不透明度、タイムリマップ、ボリューム）がペースト先のクリップのエフェクトを置き換えます。また、キーフレームを含む属性設定以外のすべてのエフェクトも、コピー先のクリップに適用されているエフェクトのリストに追加されます。

エフェクトにキーフレームが含まれる場合、キーフレームはコピー先クリップの先頭から同じ時間位置に表示されます。コピー先クリップがコピー元クリップよりも短い場合、キーフレームはコピー先クリップのアウトポイントよりも後ろにペーストされます。このようなキーフレームを表示するには、クリップのアウトポイントをキーフレームの位置よりも後ろに移動するか、「ワークエリアをクリップの範囲に設定」オプションの選択を解除します。

注意：あるエフェクトのパラメーターを持つキーフレームをコピーして、互換性のある別のエフェクトのパラメーターにペーストすることもできます。424 ページの「キーフレームのコピー＆ペースト」を参照してください。

1 タイムラインパネルで、コピーする 1 つまたは複数のエフェクトを含むクリップを選択します。

2 （オプション）コピーするエフェクトを選択するには、エフェクトコントロールパネルでコピーするエフェクトを選択するか、Shift キーを押しながら複数のエフェクトをクリックして選択します。すべてのエフェクトを選択する場合は、後の手順に進みます。

3 編集／コピーを選択します。

4 タイムラインパネルで、エフェクトのペースト先のクリップを選択し、次のいずれかを選択します。

- 1 つまたは複数のエフェクトをペーストするには、編集／ペーストを選択します。
- すべてのエフェクトをペーストするには、編集／属性のペーストを選択します。

関連項目

287 ページの「エフェクトとキーフレームの表示および調整」

クリップからの選択したエフェクトの削除

1 タイムラインパネルでクリップを選択します。複数のクリップが選択されないように、タイムラインの空のスペースをクリックしてからクリップをクリックします。選択したクリップの上にあるタイムルーラーの一部分をクリックして、時間インジケーターをその場所に移動します。

2 エフェクトコントロールパネルで削除する 1 つまたは複数のエフェクトを選択します。複数のエフェクトを選択するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらエフェクトをクリックします。

注意：基本エフェクト（モーション、不透明度、タイムリマップ、ボリューム）は削除できません。

3 次のいずれかの操作を行います。

- Delete キーまたは Backspace キーを押します。
- エフェクトコントロールパネルメニューで「選択したエフェクトを削除」を選択します。

クリップからのすべてのエフェクトの削除

1 タイムラインパネルでクリップを選択します。複数のクリップが選択されないように、タイムラインの空のスペースをクリックしてからクリップをクリックします。選択したクリップの上にあるタイムルーラーの一部分をクリックして、時間インジケーターをその場所に移動します。

2 次のいずれかの操作を行います。

- エフェクトコントロールパネルメニューで「エフェクトを削除」を選択します。
- クリップ／エフェクトを削除を選択します。
- タイムラインパネルでクリップを右クリックして「エフェクトを削除」を選択します。

3 エフェクトを削除ダイアログボックスで削除するエフェクトの種類を選択して、「OK」をクリックします。

選択した種類のすべての適用済みエフェクトがクリップから削除され、選択したすべてのクリップ固有のエフェクトが初期設定に戻ります。

クリップに適用されたエフェクトの有効化または無効化

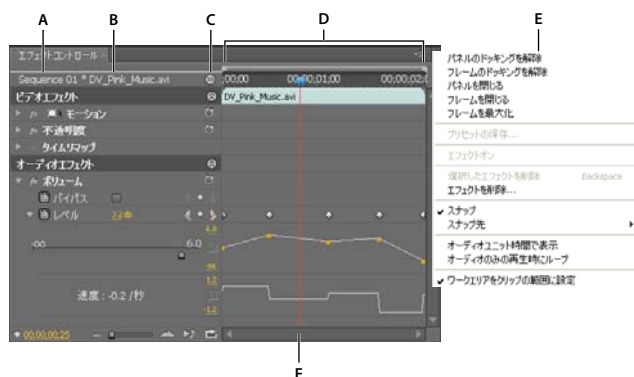
❖ エフェクトコントロールパネルで 1 つまたは複数のエフェクトを選択して、次のいずれかの操作を行います。

- エフェクトボタン をクリックして、エフェクトを無効にします。
- 空白の「エフェクト」ボックスをクリックして、エフェクトを有効にします。
- エフェクトコントロールパネルメニューで、「エフェクトオン」コマンドを選択または選択解除します。

「エフェクトオン」コマンドのカスタムのキーボードショートカットを作成できます。このキーボードショートカットでエフェクトのオン／オフを切り替えることができます。453 ページの「キーボードショートカットのカスタマイズと読み込み」を参照してください。

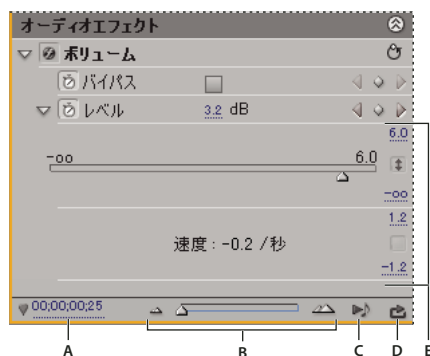
エフェクトとキーフレームの表示および調整

エフェクトコントロールパネルに、現在選択されているクリップに適用されているエフェクトがすべて表示されます。基本エフェクトはすべてのクリップに含まれており、モーションエフェクト、不透明エフェクトおよびタイムリマップエフェクトは、「ビデオエフェクト」セクションに表示され、ボリュームエフェクトは「オーディオエフェクト」セクションに表示されます。ボリュームエフェクトは、オーディオクリップ、またはオーディオがあるビデオクリップにだけ含まれます。

エフェクトワークスペースを選択して、エフェクト編集用のインターフェイスをすばやく最適化することができます。ウィンドウ／ワークスペース／エフェクトを選択します。

エフェクトコントロールパネル
A. シーケンス名 **B.** クリップ名 **C.** タイムラインビューの表示／非表示ボタン **D.** タイムラインビュー **E.** エフェクトコントロールパネルメニュー **F.** 時間インジケーター

初期設定ではタイムラインビューが表示されませんが、タイムラインビューの表示／非表示ボタン をクリックして表示できます。必要に応じて、エフェクトコントロールパネルの表示幅を広げて、このボタンが表示されてアクティブになるようにします。

右向きの三角形をクリックしてエフェクトプロパティを展開し、値グラフと速度グラフを表示できます。

タイムラインパネルでクリップを選択すると、エフェクトコントロールパネルでタイムラインビューのズームレベルが自動的に調整され、選択したクリップのインポイントとアウトポイント間の範囲が中央に表示されます。エフェクトコントロールパネルメニューで「ワークエリアをクリップの範囲に設定」を選択解除して、クリップのインポイントとアウトポイント間以外のタイムラインを表示することができます。エフェクトコントロールパネルには、オーディオクリップの再生とループ再生で使用するコントロールもあります。キーフレーム領域はタイムルーラーの下にあります。キーフレーム領域では、特定のフレームの各エフェクトプロパティの値に対してキーフレームを指定することができます。

エフェクトコントロールパネル
A. 現在の時間 **B.** ズームコントロール **C.** クリップのオーディオ再生 **D.** オーディオのループ再生の切り替え **E.** エフェクトの値

関連項目

422 ページの「キーフレームの値の変更」

285 ページの「エフェクトのクリップへの適用」

453 ページの「キーボードショートカットのカスタマイズと読み込み」

213 ページの「マーカーの追加」

エフェクトコントロールパネルでのエフェクトの表示

❖ エフェクトコントロールパネルで、次のいずれかの操作を行います。

- クリップに適用されているすべてのエフェクトを表示するには、タイムラインパネルでクリップを選択します。

注意：エフェクトコントロールパネルをアクティブにするために時間インジケーターをクリップの上に配置する必要はありません。

- ビデオエフェクトまたはオーディオエフェクトのヘッダーを展開したり閉じたりするには、ヘッダーにある表示／非表示ボタンをクリックします。矢印が上を向いているとき は、ヘッダーが展開され、そのセクション内のエフェクトはすべて表示されています。矢印が下を向いているとき は、エフェクトのヘッダーは閉じています。
- エフェクトまたはプロパティを展開したり閉じたりするには、エフェクトの見出し、プロパティグループ名またはプロパティ名の左側にある三角形をクリックします。エフェクトの見出しを展開すると、そのエフェクトに関連するプロパティグループとプロパティが表示されます。例えば、エフェクトの見出しが「3 ウェイカラー補正エフェクト」、プロパティグループが「階調範囲の定義」、プロパティが「シャドウのしきい値」のように表示されます。個々のプロパティを展開すると、スライダーやダイヤルなどのグラフィックコントロールが表示されます。
- エフェクトの順序を変更するには、エフェクト名をリスト内の希望の位置にドラッグします。ドラッグしている最中には、エフェクトが別のエフェクトの上または下にあるときに黒い線が表示されます。マウスボタンを放すと、エフェクトがその位置に移動します。

注意：基本エフェクト（モーション、不透明度、タイムリマップ、ボリューム）を並べ替えることはできません。

- クリップのインポイントとアウトポイント間以外のタイムラインを表示するには、エフェクトコントロールパネルメニューで「ワークエリアをクリップの範囲に設定」の選択を解除します。選択したクリップのインポイントとアウトポイント間以外のタイムラインエリアは、グレー表示されます。「ワークエリアをクリップの範囲に設定」を選択すると、クリップのインポイントとアウトポイント間のタイムラインだけが表示されます。
- 選択したクリップ内のオーディオを再生するには、クリップのオーディオ再生ボタン をクリックします。このコントロールは、選択したクリップにオーディオが含まれている場合にだけ使用できます。

タイムラインパネルでのエフェクトプロパティのキーフレームの表示

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- ビデオまたはオーディオトラックのトラックヘッダーのキーフレームを表示ボタン をクリックし、キーフレームを表示メニューからいずれかのキーフレームオプションを選択します。
- プロパティを表示させたいキーフレームが含まれているクリップを右クリック（Windows）、または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）します。「クリップキーフレームを表示」を選択して、表示させたいキーフレームが含まれているエフェクトを選択します。

エフェクトコントロールパネルでのコントロールの調整またはリセット

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- プロパティ値を変更するには、下線付きの数値にポインターを合わせて左右にドラッグします。
- プロパティの値をクリックし、新しい値を入力して、Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押します。
- プロパティ名の隣の右向きの三角形をクリックしてプロパティを展開し、スライダーまたは角度コントロールをドラッグします。
- 角度を設定するには、角度コントロール領域の内側をドラッグし、下線付きの数値をスクラブします。または、下線付きの数値を選択して値を入力します。

角度コントロールの内側をクリックしてから外側にドラッグすると、角度の値を簡単に変更できます。

- スポイトツールを使用してカラー値を設定するには、コンピューター画面上の任意の場所で目的の色をクリックします。初期設定では、スポイトツールは 1 ピクセルの範囲を選択します。Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらクリックすると、5 x 5 ピクセルの範囲の色を選択します。
- カラーピッカーを使用してカラー値を設定する場合は、色見本をクリックし、カラーピッカーダイアログボックスで色を選択して、「OK」をクリックします。
- エフェクトのプロパティを初期設定値に戻すには、エフェクトの隣にあるリセットボタン をクリックします。キーフレームを含まないプロパティは、すべて初期設定値に戻ります。キーフレームを含むプロパティは、そのプロパティの現在の時間の値だけが初期設定値に戻ります。現在の時間にキーフレームが設定されている場合は、そのキーフレームが初期設定値に戻ります。現在の時間にキーフレームが設定されていない場合は、初期設定値を使用するキーフレームが新たに作成されます。

誤ってリセットボタンをクリックしてしまった場合は、編集／取り消しを選択して直前の操作を取り消します。

エフェクトプリセット

エフェクトプリセット

エフェクトのプリセットを使用して複数のクリップに同じエフェクトを適用する方法について、Paul Trani によるビデオチュートリアルが アドビ システムズ社の Web サイト上で公開されています。

エフェクトパネルのプリセットビンに、一般的なエフェクトのプリセットがあります。エフェクトの設定を各自で行うのではなく、特定目的のために作成されたプリセットを使用することで時間を節約できます。例えば、クリップを短時間でぼかすには、ブラー（滑らか）エフェクトを適用し、手動でキーフレームを設定できます。このときブラーイン（滑らか）プリセットを使用すると時間を節約できます。

カスタマイズしたエフェクトの設定を、プリセットとして保存できます。保存したプリセットは、プロジェクトの別のクリップに適用できます。エフェクトをプリセットとして保存すると、エフェクト用に作成したキーフレームも保存されます。エフェクトコントロールパネルでエフェクトプリセットを作成すると、これらのエフェクトはエフェクトパレットの最上位のプリセットビンに保存されます。エフェクトプリセットは、ネストしたプリセットビンを使用して、プリセットビン内で整理できます。また、Premiere Pro にはあらかじめエフェクトプリセットが用意されており、これらは Adobe Premiere Pro アプリケーションの Presets フォルダーに保存されています。

エフェクトプリセットのプロパティを表示するには、エフェクトパネルでプリセットを選択し、エフェクトパネルメニューから「プリセットのプロパティ」を選択します .

プリセットをクリップに適用したときに、既に適用されているエフェクトの設定がプリセットに含まれている場合、クリップは次のように変更されます。

- エフェクトプリセットにモーション、不透明度、タイムリマップ、ボリュームなどの基本エフェクトが含まれている場合は、既存のエフェクト設定は上書きされます。
- エフェクトプリセットに標準エフェクトが含まれている場合は、現在のエフェクトリストの一番下にエフェクトが追加されます。ただし、エフェクトコントロールパネルにエフェクトをドラッグする場合は、階層中の任意の位置に配置できます。

関連項目

284 ページの「エフェクトの検索とグループ化」

エフェクトプリセットの作成と保存

1 タイムラインで、プリセットとして保存したい設定が含まれるエフェクトが使用されているクリップを選択します。
2 エフェクトコントロールパネルで保存するエフェクトを選択します。複数のエフェクトを選択するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらエフェクトをクリックします。
3 エフェクトコントロールパネルの右上のパネルメニューアイコンをクリックしてパネルメニューを開きます。
4 「プリセットの保存」を選択します。
5 プリセットの保存ダイアログボックスで、プリセットの名前を入力します。必要に応じて、説明を入力します。
6 次の種類のプリセットからいずれかを選択します。これがターゲットクリップにプリセットを適用したときのキーフレームの処理方法になります。

スケール ターゲットクリップの長さに合わせて、ソースキーフレームの位置を調整します。ターゲットクリップの既存のキーフレームがすべて削除されます。

インポイント基準 クリップのインポイントから最初のエフェクトキーフレームまでの元の距離を維持します。最初のキーフレームがソースクリップのインポイントから 1 秒の位置にある場合、ターゲットクリップのインポイントから 1 秒の位置にキーフレームが追加されます。また、その位置を基準にして、ほかのすべてのキーフレームも追加されます。

アウトポイント基準 クリップのアウトポイントから最後のエフェクトキーフレームまでの元の距離を維持します。最後のキーフレームがソースクリップのアウトポイントから 1 秒の位置にある場合、ターゲットクリップのアウトポイントから 1 秒の位置にキーフレームが追加されます。その位置を基準にして、ほかのすべてのキーフレームが追加されます。

7 「OK」をクリックします。

選択したエフェクトとそのキーフレームがプリセットフォルダーに新しいプリセットとして保存されます。

エフェクトプリセットの適用

1 つまたは複数のエフェクトの設定を含むエフェクトプリセットを、シーケンスの任意のクリップに適用できます。

❖ エフェクトパネルで、プリセットビンを展開し、次のいずれかの操作を行います。

- タイムラインパネル内のクリップにエフェクトプリセットをドラッグします。
- タイムラインパネル内でクリップを選択し、エフェクトコントロールパネルにエフェクトプリセットをドラッグします。

タイムラインパネルのクリップにプリセットをドラッグすると、プリセットのドロップ先は次のように決められます。

- タイムラインでクリップが選択されていない場合、プリセットはドロップ先のクリップに適用されます。
- タイムラインで選択されているクリップの中にドロップ先のクリップが含まれていない場合は、これらのクリップの選択が解除されます。代わりにドロップ先のクリップとリンクされたトラックアイテムが選択され、プリセットはドロップ先のクリップとリンクされたトラックアイテムに適用されます。
- タイムラインで選択されているクリップの中にドロップ先のクリップが含まれている場合、プリセットは選択されているクリップすべてに適用されます。プリセットは、選択されていないリンククリップには適用されません。

エフェクトコントロールパネルにプリセットをドラッグすると、プリセットのドロップ先は次のように決められます。

ドロップ先の種類	結果
ビデオトラックアイテムのみ	オーディオプリセットのエフェクトは無視されます。
オーディオトラックアイテムのみ	ビデオプリセットのエフェクトは無視されます。
ビデオトラックアイテムとオーディオトラックアイテム	プリセットをオーディオトラックに挿入する場合は、オーディオエフェクトがドロップ先に挿入されます。ビデオエフェクトは、ビデオトラックアイテム用のエフェクトリストの最後に追加されます。
ビデオトラックアイテムとオーディオトラックアイテム	プリセットをビデオトラックに挿入する場合は、ビデオエフェクトがドロップ先に挿入されます。オーディオエフェクトは、リンクされた各オーディオトラックアイテム用のエフェクトの最後に追加されます。

カスタムビンおよびプリセットビンの操作

カスタムビンを使用すると、よく使うエフェクト、トランジション、プリセットを 1 つの場所に保存できます。カスタムビンやプリセットビンはいくつでも作成できるので、自分自身が直感的に使用できるビンやプロジェクトのワークフローに適したビンを作成し、エフェクト、トランジションおよびプリセットをカテゴリ別に整理できます。

カスタムビンとプリセットビンは、エフェクトパネルで作成および保存します。新規のプリセットビンは、最上位のプリセットビンの中に配置されます。これらのビンはプリセットビンからはドラッグできませんが、ビン内では自由に作成して、任意の階層で整理できます。カスタムビンは、エフェクトパネルの最上位に配置したり、ほかのカスタムビンの中にネストさせることができます。

注意：複数のカスタムビンに同じ項目を配置しているときに、任意のビンからその項目を削除すると、一致する項目がカスタムビンとプリセットビンから削除され、さらに関連するすべてのクリップからも削除されます。

1 エフェクトパネルで、次のいずれかの操作を行います。

- カスタムビンを作成するには、新規カスタムビンボタン をクリックするか、エフェクトパネルメニューから「新規カスタムビン」を選択します。
- プリセットビンを作成するには、エフェクトパネルメニューから「新規プリセットビン」を選択します。新規の各プリセットビンは、最上位のプリセットビンの中に作成されます。
- 新規のカスタムビンまたはプリセットビンをネストするには、新規のビンを配置するビンを選択して、カスタムビンまたはプリセットビンを作成します。
- ビンの名前を変更するには、ビンを選択してビン名をクリックし、新しい名前を入力して Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押します。手順 2 と 3 は省略します。
- ビンまたはビン内の項目を削除するには、これらを選択した上で、エフェクトパネルの下部にあるカスタム項目を削除ボタン をクリックします。手順 2 と 3 は省略します。

2 目的のエフェクト、トランジションまたはプリセットをビンに配置します。場合によっては、項目とビンの両方を表示できるように、パネルのサイズを調整する必要があります。

3 項目をビンにドラッグします。項目のショートカットが作成されます。

よく使用する特殊効果の適用

このセクションでは、Premiere Pro の最も一般的な特殊効果を適用する手順について説明します。その他の多くの特殊結果を適用する方法については、Premiere Pro のコミュニティヘルプの検索で参照できます。

ビデオをフェードイン

1 ビデオクリップをフェードインするか、黒からフェードアップするには、タイムラインパネルでクリップを選択します。

2 次のいずれかの操作を行います。

- クリップの先頭にディゾルブトランジションを適用する
- クリップの不透明度にキーフレームを設定して不透明度を 0 から 100%まで増加する

関連項目

334 ページの「2 つのクリップ間へのトランジションの適用」

431 ページの「タイムラインパネルでのクリップの不透明度の指定」

ピクチャインピクチャ（PIP）および分割表示

モーションエフェクトの「位置」と「スケール」の各コントロールを使用してピクチャインピクチャ（PIP）を作成できます。

Digital Media Net の Web サイト上のビデオチュートリアル「Picture-in-Picture and Split-Screen Effects in Premiere Pro CS3」を参照してください。

静止画のズームおよびパン

静止画のズームとパンは、ドキュメンタリー作家 Ken Burns がよく使用するので、Ken Burns エフェクトとして知られるようになりました。

静止画のズームとパンのチュートリアルについては、Digital Video Editing ブログの「The Ken Burns Effect」を参照してください。

クリップの一部への稲妻の配置

オリジナルクリップの一部だけに稲妻を表示できます。

1 ビデオトラックで、オリジナルクリップの上にクリアビデオクリップを配置します。

2 クリアビデオクリップに稲妻エフェクトを適用します。

3 クリアビデオクリップを、稲妻を表示するデュレーションにトリミングします。

関連項目

173 ページの「透明なビデオクリップ（クリアビデオ）の作成」

385 ページの「稲妻エフェクト」

ヤコブのはしご効果の作成

ヤコブのはしごの効果を作成できます。稲妻は、特定の方向に引っ張られた後、スタートライン上の位置まで跳ね返ります。

1 稲妻エフェクトをクリップに適用します。

2 エフェクトコントロールパネルで、「稲妻」の隣の三角形をクリックして、稲妻エフェクトのコントロールを表示します。

3 次の 3 つのコントロールを様々な設定で組み合わせて試してみます。

- 安定度
- 引く力

- 引く方向

「安定度」の値が小さすぎると、稲妻が弧状にならずに元に戻り、値が大きすぎると、稲妻が跳ねるように動きます。

関連項目

385 ページの「稲妻エフェクト」

残響効果付きの音を鳴らす

Reverb エフェクトを使用すると、クリップのオーディオに残響の効果を付けることができ、サウンド自体が終わった後もクリップの最後のサウンドの残響が鳴り続けます。

1 音を鳴らし終わるデュレーションまで、クリップのアウトポイントを移動します。

2 聞きたい最後のサウンドの終わりで、ボリュームをゼロにまで下げます。

3 Reverb エフェクトを適用します。

関連項目

352 ページの「Reverb エフェクト」

モーション：クリップの配置、スケール、回転

位置、スケールおよび回転の調整

モーションエフェクトは、ビデオフレーム内でクリップの配置、スケールまたは回転を行う場合に使用します。クリップをアニメートするには、モーションエフェクトのプロパティのキーフレームを設定する必要があります

初期設定では、タイムラインパネルに追加する各クリップに、モーションエフェクトが基本エフェクトとして適用されます。エフェクトコントロールパネルでモーションエフェクトプロパティを表示および調整するには、モーション名の隣の右向きの三角形をクリックします。モーションエフェクトプロパティは、プログラムモニターで直接操作したり、エフェクトコントロールパネルのコントロールを使用して操作することができます。また、一部のモーションエフェクトプロパティは、ベジェハンドルでも制御できます。

初期設定では、クリップはプログラムモニターの中央に 100 % のサイズ（オリジナルと同じサイズ）で表示されます。位置、スケール、回転の値は、初期設定ではクリップの中心にあるクリップのアンカーポイントから計算されます。

位置、スケール、回転の各プロパティは、空間に対して適用されるので、プログラムモニターで直接確認しながら調整するのが最も簡単です。エフェクトコントロールパネルでモーションエフェクトの隣のトランスフォームアイコン をクリックすると、プログラムモニターのクリップにハンドルが表示されます。これらのハンドルを使用すると、クリップを直接操作して、モーションエフェクトのプロパティを調整できます。クリップのアンカーポイントはプログラムモニターにも表示されますが、調整はエフェクトコントロールパネルで行う必要があります。ただし、エフェクトコントロールパネルでクリップのアンカーポイントを変更すると、その変更は同時にプログラムモニターにも反映されます。

プログラムモニターでクリップの直接操作が可能な標準エフェクトは、すべての描画エフェクト、コーナーピン、クロップ、ガベージマット、照明効果、ミラー、トランスフォーム、回転などです。直接操作が可能なエフェクトには、エフェクトコントロールパネルのエフェクト名の隣にトランスフォームアイコン が表示されます。

プログラムモニターでハンドルを直接操作することにより、クリップと照明効果の照明の位置、スケールおよび回転を調整できます。エフェクトコントロールパネルのコントロールを使用して、プロパティを調整することもできます。

注意：直接操作は、コーナーピン、クロップ、ガベージマット、ミラー、トランスフォームおよび回転でも使用できます。

1 タイムラインパネルでクリップを選択し、クリップ内のフレームの位置に時間インジケーター を移動します。モーションエフェクトの「縦横比を固定」チェックボックスがオフになっていることを確認します。

2 次のいずれかの操作を行います。

- （照明効果のみ）照明効果をクリップに適用し、エフェクトコントロールパネルの照明効果の隣のトランスフォームアイコン をクリックします。
- （モーションエフェクトのみ）プログラムモニターでクリップをクリックするか、エフェクトコントロールパネルでモーションの隣のトランスフォームアイコン をクリックします。

ハンドルとクリップのアンカーポイントがプログラムモニターに表示されます。

3 プログラムモニターで、次のいずれかの操作を行います。

- クリップまたは照明効果を配置するには、クリップ内またはエフェクトのエフェクトの枠をクリックし、ドラッグして移動します。クリップまたは照明効果を移動するためにハンドルをドラッグしないでください。
- 自由に拡大・縮小するには、四隅のハンドルをドラッグします。
- 縦または横だけを拡大・縮小するには、一辺のハンドルをドラッグします。
- 均等に拡大・縮小するには、Shift キーを押しながら隅のハンドルをドラッグします。

注意：モーションエフェクトを使用してクリップを拡大・縮小する場合、画像を 100 %以上に拡大すると、濃淡のむらが出たり、ピクセルが目立ってしまうことがあります。

- クリップまたはエフェクトを回転するには、いずれかのハンドルの外側にマウスカーソルを合わせて、カーソルを回転アイコン に変更し、ドラッグします。Shift キーを押しながらドラッグすると、回転角度を 45 度単位に制限できます。モーションエフェクトの場合は、複数回円を描くようにドラッグして、必要な回数の回転を作成することもできます。
- フレームのワイヤーフレームだけを更新するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Maintosh）を押しながら任意のハンドルをドラッグします。この方法だと、サイズの大きいクリップや速度の遅いシステムでも、処理を迅速に行えることがあります。

時間の経過に応じてモーション、サイズ調整または回転をアニメートするには、プログラムモニターでクリップまたはエフェクトを操作しながらキーフレームを設定します。

関連項目

296 ページの「プログラムモニターでのモーションのアニメート」

アセットのスケール調整

アセットをシーケンスにドラッグすると、初期設定ではアセットのフレームサイズは保持され、プログラムフレームの中央にアセットが配置されます。読み込んだアセットをプロジェクトの初期設定フレームサイズに自動的にスケールすることもできます。ピクセル縦横比が正しく変換されている場合は、アセットを変形せずに再スケールすることができます。

アセットの手動スケール調整

1 アセットをシーケンスにドラッグして、アセットを選択します。

2 エフェクトコントロールパネルを開きます。

3 モーションエフェクトの横にある三角形 をクリックすると、モーションコントロールが表示されます。

4 モーションエフェクト内のスケールコントロール横にある三角形をクリックすると、スケールスライダーが表示されます。

5 スケールスライダーを左右に移動すると、フレームのサイズが変わります。

アセットをフレームサイズに合わせる

1 タイムラインでアセットを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）します。

2 「フレームサイズに合わせる」を選択します。

アセットの自動スケール調整

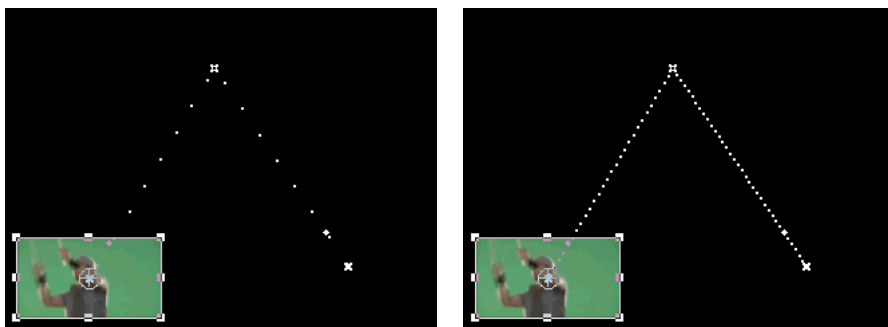
1 編集／環境設定／一般（Windows）または Premiere Pro ／環境設定／一般（Mac OS）を選択します。

2 「デフォルトでフレームサイズに合わせる」を選択します。

3 「OK」をクリックします。

プログラムモニターでのモーションのアニメート

プログラムモニターでクリップを直接操作し、モーションエフェクトのキーフレームを設定することで、アニメーションやピクチャインピクチャを作成できます。プログラムモニターでクリップの位置とスケールを調整すると、その下のトラックのクリップが見える複雑なコンポジションを作成できます。

クリップの位置をアニメートすると、プログラムモニターにクリップの動きがモーションパスで表されます。白い小さな × 印はキーフレームがある位置、点線は補間されたフレームでの位置、丸いクリップのアンカーポイントは現在のフレームでのクリップの位置を表します（初期設定では中心に表示されます）。点線状の各点の間隔はキーフレーム間の速度を表します。間隔が広いほど動きが早く、狭いほど動きが遅くなります。

プログラムモニターに表示されたクリップ - 速度が速い場合（左）と速度が遅い場合（右）

モーションエフェクトの変化をシーケンスクリップにすばやく適用するには、プログラムモニターで画像をクリックして、操作を開始します（最初にエフェクトコントロールパネルでモーションエフェクトの隣のトランスフォームアイコンをクリックする必要はありません）。画像の位置を調整する場合は、ベジェキーフレームを使用して、その動きをさらに調整できます。

関連項目

294 ページの「位置、スケールおよび回転の調整」

426 ページの「補間について」

427 ページの「ベジェキーフレーム補間を使用した変更の制御」

416 ページの「キーフレームの追加、移動、設定」

Videomaker Tips & Tricks: Creating a [photo] montage in Premiere Pro

プログラムモニターでのクリップのアニメート

エフェクトコントロールパネルでモーションエフェクトが選択されているときは、プログラムモニターでクリップを操作できます。モーションエフェクトの 1 つまたは複数のプロパティ（位置など）にキーフレームを設定してアニメーションを作成できます。

1 タイムラインパネルでクリップを選択します。

2 次のいずれかの操作を行います。

- エフェクトコントロールパネルでモーションエフェクトを選択します。
- プログラムモニターで画像をクリックします。
- エフェクトコントロールパネルでモーションエフェクト名の隣のトランスフォームアイコン をクリックします。

プログラムモニターのクリップの周囲にハンドルが表示されます。

注意：ハンドルが表示されない場合は、プログラムモニターのズームレベルを低くして、ビデオフレームの周りのグレーのワークエリアを拡大します。

3 アニメーションの開始フレームまで時間インジケーターを移動します。アニメーションは、クリップの現在のインポイントとアウトポイントの間の任意のフレームから開始できます。

4 エフェクトコントロールパネルでモーションエフェクトを展開し、その時間位置に設定する各プロパティの横にあるアニメーションのオン／オフボタン をクリックします。そのプロパティのキーフレームのアイコンが時間インジケーターの位置に表示されます。

5 プログラムモニターで、クリップの 8 つのハンドルの近くにカーソルを動かし、次のいずれかのポインターツールを使用してキーフレームの値を変更します。

- 選択カーソル は位置の値を設定します。
- 回転カーソル は回転の値を設定します。
- スケールカーソル はスケールの値を設定します。

注意：クリップのハンドルが表示されなくなった場合は、エフェクトコントロールパネルでモーションエフェクトをもう一度選択します。

6 タイムラインパネルまたはエフェクトコントロールパネルで、プロパティの新しい値（新しいキーフレーム）を定義する位置まで時間インジケーターを移動します。

7 プログラムモニターでクリップを操作して、手順 3 でキーフレームを設定した各プロパティに新しい値を設定します。エフェクトコントロールパネルの時間インジケーターの位置に新しいキーフレームのアイコンが表示されます。

8 必要に応じて、手順 5 と 6 を繰り返します。

クリップのアニメート設定を行う場合、プログラムモニターのズームレベルを低くしたほうが便利な場合があります。ズームレベルを低くすると、画面の表示エリアの外に表示されるグレーのペーストボードエリアが広くなり、このエリアを使用してクリップをスクリーンの外に配置できます。

9 エフェクトコントロールパネルで、位置、スケール、回転またはアンチフリッカープロパティキーフレームのベジェハンドルをドラッグして、プロパティの変化速度を制御します。

モーションパスでの位置キーフレームの変更

位置キーフレームは、プログラムモニターでキーフレーム（白い × 印）をドラッグするだけで値を変更でき、簡単な操作でモーションパスを調整できます。

1 モーションエフェクトのキーフレームがあるクリップを選択します。

2 エフェクトコントロールパネルで、モーションエフェクト名の隣のトランスフォームアイコン をクリックします。クリップのモーションパスがプログラムモニターに表示されます。

3 次のいずれかの操作を行います。

- 既存のキーフレームを移動するには、プログラムモニターでキーフレームのハンドルをドラッグします。
- 新しい位置キーフレームを作成するには、時間インジケーターを既存のキーフレームの間に設定して、プログラムモニターでクリップを目的の位置までドラッグします。新しいキーフレームがエフェクトコントロールパネル、プログラムモニターおよびタイムラインパネルのクリップに表示されます。

注意：この方法は、位置キーフレームの値を変更します。キーフレームのタイミングを変更するには、エフェクトコントロールパネルでキーフレームのアイコンを移動します。

曲線に沿ったクリップの移動

プログラムモニターでベジェハンドルを使用して、クリップを曲線に沿って移動させることができます。

1 タイムラインパネルでクリップを選択します。

2 タイムラインパネルまたはエフェクトコントロールパネルのどちらかで、アニメーションの開始位置まで時間インジケーターを移動させます。アニメーションは、クリップの現在のインポイントとアウトポイントの間の任意のフレームから開始できます。

3 エフェクトコントロールパネルで、「モーション」コントロールの横にある三角形をクリックします。

4「位置」コントロールの横にあるアニメーションのオン／オフボタン をクリックして、最初のキーフレームを設定します。

5 タイムラインパネルまたはエフェクトコントロールパネルのどちらかで、アニメーションの終了フレームまで時間インジケーターを移動させます。

6 プログラムモニターで、クリップの動きを終了させる位置までクリップをドラッグします。

プログラムモニターに、クリップのモーションの開始位置と終了位置をつなぐモーションパスが表示されます。このモーションパスの端の近くに小さいベジェハンドルが表示されます。

7 いずれか一方または両方のベジェハンドルを任意の方向にドラッグして、モーションパスの曲線を作成します。

8 エフェクトコントロールパネルで、位置キーフレームを右クリック（Windows）、または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）します。

9 時間補間法メニューまたは空間補間法メニューのどちらかから、アクセラレーションの種類を選択します。

10 時間インジケーターを最初のキーフレームまでドラッグし、Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押して、クリップのモーションをプレビューします。

クリップのアンカーポイントの調整またはアニメート

初期設定では、クリップのアンカーポイントはクリップの中央に設定されますが、クリップのアンカーポイントを移動することで、フレームまたはモーションパスに対するクリップの位置を変更することができます。さらに、時間の経過に応じてクリップのアンカーポイントの位置を変化させることができるため、フレームやモーションパスと関連させてクリップを移動させることも可能です。クリップのアンカーポイントのアニメートは、例えば、画像をパンするようなエフェクトの作成に使用できます。

1 タイムラインパネルで、時間インジケーターをクリップの先頭に合わせます。

2 プログラムモニターでクリップをクリックします。

クリップの中央にクリップのアンカーポイントが表示されます。

プログラムモニターでのクリップのアンカーポイント

3 「エフェクトコントロール」タブを選択し、必要に応じて、「モーション」の横にある三角形をクリックして「モーション」コントロールを開きます。

4 アンカーポイントの水平コントロールを左にドラッグして（数値が小さくなります）、アンカーポイントをクリップの左側にオフセットします。または、右にドラッグして（数値が大きくなります）、アンカーポイントを右側にオフセットします。

5 アンカーポイントの垂直コントロールを左にドラッグして（数値が小さくなります）、アンカーポイントをクリップの上方にオフセットします。または、右にドラッグして（数値が大きくなります）、アンカーポイントを下方にオフセットします。

6 キーフレームの追加／削除ボタン をクリックして、キーフレームを設定します。

7 （オプション）時間の経過に応じてクリップのアンカーポイントを変化させるには、エフェクトコントロールパネルまたはタイムラインパネルで時間インジケーターを別の時間位置に移動させます。水平および垂直アンカーコントロールを新しい値に変更します。

別のキーフレームにより、選択したフレームのクリップのアンカーポイントの位置にマークが付けられます。

8 （オプション）アンカーポイントの位置に変化の速度を設定するには、アンカーポイントの速度グラフのハンドルをドラッグします。

ちらつきの抑制

画像中の細い線や鋭い角は、多くのテレビ画面で採用されているインターレース表示方式のせいでちらつくことがあります。モーションエフェクトの「アンチフリッカー」コントロールを使用すると、このようなちらつきを削減または抑制することができます。アンチフリッカーの強度を高めると、よりちらつきが抑えられますが、画像がぼやけます。鋭い角が多くあり、コントラストが高い画像には、アンチフリッカー値を比較的高く設定する必要があります。

1 タイムラインパネルでクリップを選択して、「エフェクトコントロール」タブをクリックします。

2 「モーション」の横にある三角形をクリックして、「モーション」コントロールを開きます。

3 「アンチフリッカー」の横にある三角形をクリックします。

4 アンチフリッカースライダーを右にドラッグして、アンチフリッカーの強度を高めます。

5 スペースバーを押して、クリップをプレビューします。画像がちらつく場合は、アンチフリッカー値をもう少し上げ、ぼやけすぎる場合は強度を下げます。

各アンチフリッカーキーフレームの値を変えて設定すると、クリップのデュレーションに合わせてアンチフリッカーの強度を変えることができます。

関連項目

128 ページの「ソースモニターおよびプログラムモニターでのフィールドの選択」

デュレーションと速度

選択したクリップの合計デュレーションの表示

1 情報パネルが表示されていることを確認します。表示されていない場合は、ウィンドウ／情報を選択します。

2 プロジェクトパネルまたはタイムラインパネルで、合計デュレーションを表示させたいクリップを選択します。選択した項目の数と合計デュレーションが情報パネルに表示されます。この情報は、特定の領域にクリップをペーストして、対象領域またはソースクリップの正確なデュレーションを知りたい場合に役立ちます。

注意：プロジェクトパネルで連続しているクリップを選択すると、情報パネルには選択したすべてのクリップの合計デュレーションが表示されます。それに対して、シーケンスで連続していないクリップを選択すると、情報パネルには、選択した最初のクリップのインポイントから選択した最後のクリップのアウトポイントまでの範囲のデュレーションが表示されます。コピーしてペーストする際には、すべてのクリップのデュレーションの合計よりも、特定の範囲のデュレーションの方が情報として役立ちます。連続していない一連のシーケンスクリップをコピーしてペーストした場合、ペーストしたクリップは情報パネルに表示されている範囲に配置され、選択しなかった範囲は空白になります。

静止画のデフォルトデュレーションの変更

1 編集／環境設定／一般（Windows）または Premiere Pro ／環境設定／一般（Mac OS）を選択します。

2 「静止画像のデフォルトデュレーション」で、静止画のデフォルトデュレーションに設定するフレーム数を指定します。

注意：静止画のデフォルトデュレーションを変更しても、既にシーケンスの一部として読み込まれている静止画のデュレーションは変更されません。

1 つまたは複数のクリップの速度およびデュレーションの変更

クリップの速度とは、クリップが録音または録画されたときの速度に対するクリップの再生速度です。編集前のクリップは標準速度、つまり 100 % の速度で再生されます（ソースフッテージのフレームレートとシーケンスのフレームレートが異なる場合でも、シーケンスは自動的に調整され、適切な速度で再生されます）。

タイムラインパネルでは、クリップの速度の変化は、元の速度に対する割合としてパーセント値で表示されます。

クリップの速度を変更すると、再生時にソースのフレームが省略されたり、同一のフレームが繰り返されることで、クリップの再生速度が速くなったり遅くなったりします。速度を変えると、クリップが同時にトリミングされないかぎり、デュレーションもこれに対応して変更されます。例えば、クリップ速度・デュレーションダイアログボックスでデュレーションと速度を連動させないように設定することができます。その場合、速度を速くすると、Premiere Pro では、使用するクリップ数を増やしてインポイントからアウトポイントまでのデュレーションが調整されます。反対に速度を遅くすると、使用するクリップ数を減らしてデュレーションが調整されます。

複数のクリップを選択した場合、速度とデュレーションの連動を解除してから、クリップのデュレーションを変更できます。例えば、すべてを同じデュレーションで持続するだけの目的で速度を変更する場合がこれに該当します。

インターレースフィールドを含むクリップの速度を変更する場合、フィールドの処理方法を調整できます。特にクリップの元の速度よりも遅くする場合は、調整が必要になります（311 ページの「インターレースクリップまたはノンインターレースクリップの作成」を参照してください）。

クリップのデュレーションは、インポイントからアウトポイントまでの再生にかかる時間の長さです。ビデオクリップまたはオーディオクリップのデュレーションを設定して、速度を上げたり下げたりしてデュレーションを調整できます。静止画クリップの場合も同じことができますが、速度は変わりません。

複数のクリップの速度とデュレーションを同時に変更できます。

4 ポイント編集操作で、デュレーションに収まるようにクリップの速度を設定することもできます。

1 タイムラインパネルまたはプロジェクトパネルで、1 つまたは複数のクリップを選択します。タイムラインパネルの複数のクリップまたはプロジェクトパネルの連続したグループを選択するには、Shift キーを押しながらクリックします。プロジェクトパネルで連続していないクリップのグループを選択するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらクリップをクリックします。プロジェクトパネルで、ビン内およびネストされたビン内のすべてのクリップの速度またはデュレーションを変更するには、ビンを選択します。ビン内のシーケンスやオフラインクリップなどのメディア以外のクリップは、変更されません。

2 クリップ／速度・デュレーションを選択します。

3 次のいずれかの操作を行います。

- 選択したクリップの速度を変更せずにデュレーションを変更するには、連動ボタンをクリックして切断されたリンクを表示します。連動を解除すると、デュレーションを変更せずに速度を変更することもできます。

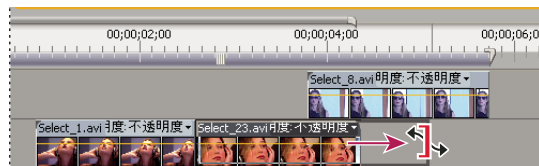
速度はパーセンテージの設定のままでクリップがトリミングされるか、デュレーションはパーセンテージの設定のままでクリップの速度が変更されます。

- クリップを逆方向に再生するには、「逆再生」をオンにします。
- 速度やデュレーションが変わってもオーディオの現在のピッチを維持するには、「オーディオのピッチを維持」をオンにします。
- 変化する隣接のクリップに合わせて移動させるには、「変更後に後続のクリップをシフト」をクリックします（このオプションは、タイムラインパネルでクリップの速度やデュレーションを変更する場合にだけ使用できます）。

4 「OK」をクリックします。

レート調整ツールを使用したクリップ速度とデュレーションの変更

デュレーションに収まるようにクリップの速度を変更できます。

❖ レート調整ツール を選択し、タイムラインパネルでクリップのいずれかの端をドラッグします。

レート調整ツールを使用したクリップ速度の変更

タイムリマップを使用したクリップ速度とデュレーションの変更

クリップのビデオ部分の速度を変更することができます。タイムリマップを使用すると、速度の割合を変化させてスローモーションエフェクトやファストモーションエフェクトを作成できます。

1 目的のクリップが入っているビデオトラックのトラックヘッダーで、「キーフレームを表示」ボタンをクリックします。「キーフレームを表示」が選択されていなければ選択します。

2 クリップエフェクトメニューの三角形をクリックし、タイムリマップ／速度を選択します（クリップエフェクトメニューの三角形は、ビデオトラックの各クリップのファイル名の横に表示されます。表示が見にくい場合は、ズームインして表示領域を確保する必要があります）。

クリップの速度を制御する水平のラバーバンドがクリップの中央にかけて表示されます。

3 ラバーバンドを上または下に移動すると、クリップの速度が増加または減少します。速度の変化量を元の速度のパーセント値で表すツールヒントが表示されます。

クリップのビデオ部分の再生速度を変更すると、それにともないデュレーションが伸縮します。クリップのオーディオ部分はビデオ部分にリンクされたままですが、タイムリマップでは再生速度は変わりません。

注意：速度を遅くしてシーケンス内のクリップを長くしても、隣接するクリップは上書きされません。その代わり、クリップは隣接するクリップとの境界まで延長され、残りのフレームは長くなったクリップの最後部に押し出されます。これらのフレームを復元するには、クリップの後ろにスペースを作成し、右端をトリミングして表示します。

タイムリマップを使用した速度の変化量または再生方向の変更

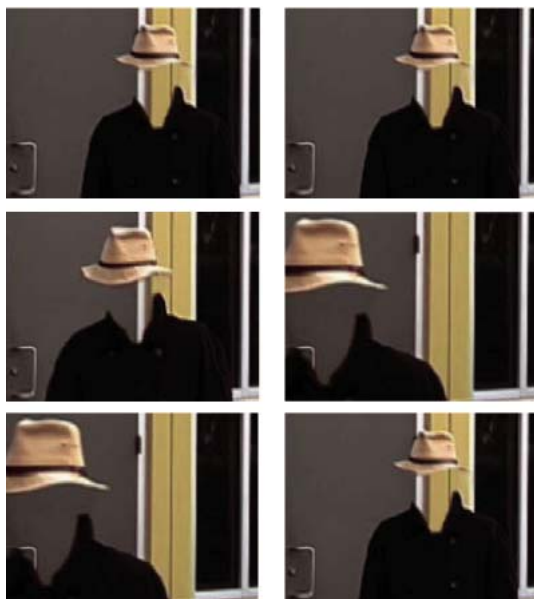
タイムリマップエフェクトを使用して、クリップのビデオ部分の再生速度を速めたり、遅くしたり、逆方向に再生したり、固定させることができます。速度キーフレームを使用して、同じクリップ内で速度を何回も変更することができます。例えば、人が歩いているクリップの場合、前に向かってすばやく歩く、突然遅くなる、踏み出した状態で停止する、後ろ向きに歩く、再び前に向かって歩くというように変更することができます。クリップ全体に対して一定の速度が適用されるクリップの速度・デュレーションとは異なり、タイムリマップを使用すると、クリップ内で速度を変化させ、速度の変化をイーズインまたはイーズアウトさせることができます。

タイムリマップは、タイムラインパネル内のクリップにだけ適用でき、マスタークリップには適用できません。

オーディオとビデオがリンクされているクリップの速度を変えた場合、オーディオはビデオにリンクされたままになりますが、オーディオの速度は 100% のままになり、オーディオとビデオの同期が維持されません。

速度を変化させるには、速度キーフレームを適用します。速度キーフレームは、エフェクトコントロールパネル、またはタイムラインパネルのクリップで適用できます。いずれかの場所で速度キーフレームを適用する方法は、モーションエフェクト、不透明度エフェクト、またはその他のキーフレームエフェクトにキーフレームを適用する場合とほぼ同じです。ただし、速度キーフレームでは、キーフレームを分割して、2 つの異なる再生速度間のトランジションを作成することができます。トラックアイテムに初めて適用した場合、速度キーフレームの前後の再生速度は、そのフレームで瞬間的に変化します。速度キーフレームをドラッグして離し、1 つのフレームを超えて広げた場合、2 つに分割されたキーフレームにより速度変化トランジションが形成されます。この状態で、リニアまたはスムーズカーブを適用して、再生速度間の変化をイーズインまたはイーズアウトすることができます。

様々な速度の変更に関するビデオチュートリアルについては、アドビ システムズ社の Web サイトを参照してください。

タイムリマップに関するビデオチュートリアルについては、Creative COW Web サイトを参照してください。

フッテージは一方向に一定の速度で表示されます。

タイムリマップは、クリップ内のフレーム範囲の時間を歪めます。

注意：タイムリマップコントロールはクリップが 1 つだけ存在するトラック上で適用するか、その他のクリップに隣接しないクリップに適用することをお勧めします。クリップのどの部分の速度を遅くしても、クリップのデュレーションは長くなります。ビデオトラック内でデュレーションが長くなるクリップの直後に 2 番目のクリップがくる場合、デュレーションが長くなるクリップは 2 番目のクリップが開始するところで自動的にトリミングされます。デュレーションが長くなったクリップからトリミングされたフレームを復元するには、トラック選択ツールをクリックし、Shift キーを押しながら 2 番目のクリップを右方向にドラッグして、領域を確保します。この操作により、すべてのクリップが右方向に移動されます。選択ツールをクリックし、デュレーションの長いクリップの右端を右方向にドラッグして、トリミングされたフレームを表示します。

関連項目

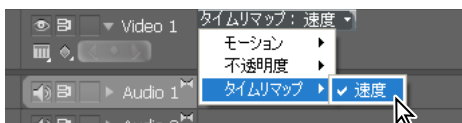
スローモーションとタイムリマップ

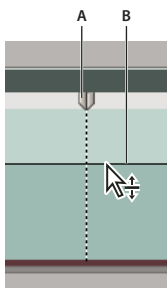
213 ページの「マーカーの追加」

Creative COW: Time Remapping In Premiere Pro CS3

クリップ速度への変更の変化

1 タイムラインパネルでクリップエフェクトメニューをクリックし、タイムリマップ／ 速度を選択します（クリップエフェクトメニューは、ビデオトラックの各クリップのファイル名の横に表示されます。必要に応じて、ズームインしてメニューの表示領域を確保します）。

クリップの速度を制御する水平のラバーバンドがクリップの中央にかけて表示されます。クリップには、100% の速度を示す境界線の上下でコントラストが異なる色で影が付けられます。クリップの上部（クリップのタイトルバーの真下）には、白い速度コントロールトラックが表示されます。

ビデオエフェクトコントロールからのタイムリマップ／速度の選択

2 Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら、ラバーバンドの少なくとも 1 点をクリックして、キーフレームを設定します。クリップの最上部（白の速度コントロールトラック内のラバーバンドの上）に、速度キーフレームが表示されます。速度キーフレームを半分に分割して、速度の変化トラジションの開始位置と終了位置を示す 2 つのキーフレームとして機能させることができます。速度の変化トランジションの中央のラバーバンド上に、調整ハンドルも表示されます。

速度キーフレームの調整。半分に分割され、分離可能になっています。
A. 速度キーフレーム **B.** ラバーバンド

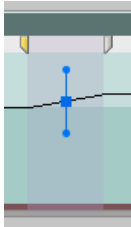
3 次のいずれかの操作を行います。

- ラバーバンドを速度キーフレームの上下どちらかにドラッグして、その部分の再生速度を増加または減少させます。（オプション）Shift キーを押しながらドラッグすると、速度が 5 % ずつ増減します。
- Shift キーを押しながら速度キーフレームを左または右にドラッグして、速度キーフレームの左側の速度を変化させます。

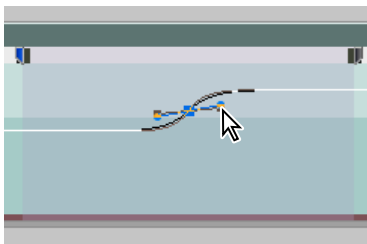
セグメントの速度とデュレーションの両方が変わります。クリップのセグメントの速度を上げるとセグメントが短くなり、速度を下げると長くなります。

4 （オプション）速度トランジションを作成するには、速度キーフレームの右半分を右にドラッグするか、または左半分を左にドラッグします。

分割された速度キーフレームの間にグレーの領域が表示され、速度トランジションの長さが示されます。ラバーバンドは分割された速度キーフレームの間に傾斜として示され、それらの間の速度変化が徐々に行われることを示します。グレーの領域に青いカーブコントロールが表示されます。青いカーブコントロールが自動的に表示されない場合は、グレーの領域をクリックします。

注意：青いカーブコントロールが表示されない場合は、グレーの領域をクリックします。

分割された速度キーフレーム間のグレーの領域に表示された青いカーブコントロール

5 （オプション）速度変化の加速度または減速度を変更するには、カーブコントロールのいずれかのハンドルをドラッグします。

速度カーブの曲率に従って、速度変化がイーズインまたはイーズアウトします。

カーブコントロールハンドルのドラッグによる速度変化のイーズイン

6 （オプション）トランジションによる速度変更を元に戻すには、不要な速度キーフレームの半分を選択して Delete キーを押します。

注意：タイムリマップエフェクトの速度の値は、参照用の目的のためだけにエフェクトコントロールパネルに表示されます。これらの値を直接編集することはできません。

分割されていない速度キーフレームの移動

❖ タイムラインで、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、分割されていない速度キーフレームをクリックして新しい位置にドラッグします。

分割されたキーフレームの移動

❖ クリップ内の白のコントロールトラックで、速度トランジションの灰色の部分を新しい位置にドラッグします。

クリップの逆方向と順方向の再生

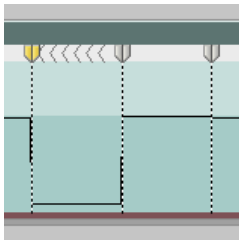
1 タイムラインパネルでクリップエフェクトメニューをクリックし、タイムリマップ／速度を選択します（クリップエフェクトメニューは、ビデオトラックの各クリップのファイル名の横に表示されます。必要に応じて、ズームインしてメニューの表示領域を確保します）。

クリップの速度を制御する水平のラバーバンドがクリップの中央にかけて表示されます。クリップには、100% の速度を示す境界線の上下でコントラストが異なる色で影が付けられます。クリップの上部（クリップのタイトルバーの真下）には、白い速度コントロールトラックが表示されます。

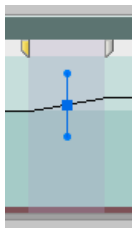
2 Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらラバーバンド上をクリックして、速度キーフレーム を作成します。

3 Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら、速度キーフレーム（両半分）を逆再生を終了する位置までドラッグします。ツールヒントに、元の速度の負の割合で速度が表示されます。プログラムモニターには、2 つのペインが表示され、それぞれドラッグを開始した場所の静的フレームと、逆再生の終了位置（順方向の速度に切り替わる位置）を示す動的に更新されるフレームが表示されます。マウスボタンを放してドラッグを終了すると、順方向の再生部分にセグメントが追加されます。新しいセグメントは、作成したセグメントと同じデュレーションになり、この 2 番目のセグメントの最後に速度キーフレームが追加されます。左向きの山かっこ が速度コントロールトラックに表示され、逆再生されるクリップの部分が示されます。

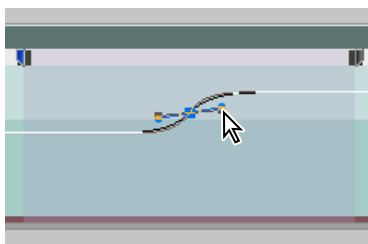
セグメントは、最初のキーフレームから 2 番目のキーフレームに向かって 100% の速度で逆再生され、その後 2 番目のキーフレームから 3 番目のキーフレームに向かって 100% の速度で順方向に再生され、最後に、逆再生が開始されたフレームに戻ります。このエフェクトをパリンドローム逆再生といいます。

逆再生し、その後順再生に戻らないセグメントを作成できます。レーザーツールまたはトリミングツールでクリップの順再生部分のセグメントを削除します。

パリンドローム逆再生のキーフレーム、左向きの山かっこ、およびラバーバンド

4 （オプション）再生方向が変化している部分で速度トランジションを作成できます。速度キーフレームの右半分を右側に、または左半分を左側にドラッグします。

分割された速度キーフレームの間にグレーの領域が表示され、速度トランジションの長さが示されます。ラバーバンドは分割された速度キーフレームの間に傾斜として示され、それらの間の速度変化が徐々に行われることを示します。グレーの領域に青いカーブコントロールが表示されます。

分割された速度キーフレーム間のグレーの領域に表示された青いカーブコントロール

5 （オプション）再生方向が変化している部分で速度変化の加速度または減速度を変更するには、カーブコントロールのいずれかのハンドルをドラッグします。

速度カーブの曲率に従って、速度変化がイーズインまたはイーズアウトします。

カーブコントロールハンドルのドラッグによる速度変化のイーズイン

タイムリマップエフェクトの削除

タイムリマップエフェクトは、ほかのエフェクトとは異なり、オン／オフを切り替えることができません。これは、タイムリマップエフェクトのオン／オフを切り替えると、タイムライン内のクリップインスタンスのデュレーションに影響し、実質的な編集になるためです。ただし、エフェクトコントロールパネルのアニメーションのオン／オフボタンは使用できます。

1 エフェクトコントロールタブをクリックしてアクティブにします。

2 「タイムリマップ」の横にある三角形をクリックして開きます。

3 「速度」の横にあるアニメーションのオン／オフボタンをクリックして、オフに設定します。

既存の速度キーフレームがすべて削除され、選択されているクリップのタイムリマッピングが無効になります。

注意：再びタイムリマッピングを有効にするには、アニメーションのオン／オフボタンをクリックしてオンに戻します。このボタンがオフの状態ではタイムリマッピングを使用できません。

スムーズな動きのためのフレームのブレンド

クリップの速度を変更したり、異なるフレームレートで出力した場合に、動きがぎこちなくなります。この場合は、フレームブレンド機能をオンにして補間フレームを作成し、動きをスムーズにします。シーケンスやクリップのフレームレートの間に不一致がある場合にのみ、フレームブレンド機能の効果が現れます。

フレームブレンド機能がオフの場合、Premiere Pro は必要な補間フレームを作成するためにフレームを複製します。フレームブレンド機能がオンの場合、Premiere Pro は必要な補間フレームを作成するためにフレームの平均を取ります。

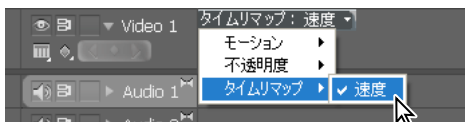
フレームブレンド機能は、初期設定ではオフになっています。

❖ クリップ／ビデオオプション／フレームブレンドを選択します。

フレームの保持

指定された時間またはクリップのデュレーション全体に、クリップの 1 フレームを保持して、静止画を読み込んだように見せることができます。クリップの一部でフレームを保持する場合、保持フレームへの速度トランジションまたは保持フレームからの速度トランジションも作成できます。

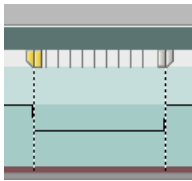
クリップの一部に対してのフレームの保持

1 タイムラインパネルでクリップエフェクトメニューをクリックし、タイムリマップ／速度を選択します（クリップエフェクトメニューは、ビデオトラックの各クリップのファイル名の横に表示されます。表示されない場合は、ズームインして表示領域を確保する必要があります）。

ビデオエフェクトコントロールからのタイムリマップ／速度の選択

クリップの速度を制御する水平のラバーバンドがクリップの中央にかけて表示されます。クリップには、100% の速度を示す境界線の上下でコントラストが異なる色で影が付けられます。クリップの上部（クリップのタイトルバーの真下）には、白い速度コントロールトラックが表示されます。

2 Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらラバーバンド上をクリックして、速度キーフレーム を作成します。

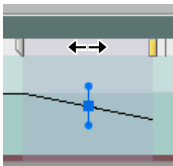
3 Ctrl+Alt キー（Windows）または Option+Command キー（Mac OS）を押しながら、保持フレームを終了させたい位置まで速度キーフレームをドラッグします。

キーフレームをドロップした位置に、2 番目のキーフレームが作成されます。通常の速度キーフレームと比べて、キーフレームの内側の半分（停止キーフレーム）は角張った状態になります。速度トランジションを作成しなければ、停止キーフレームをドラッグすることはできません。速度コントロールトラックに縦棒が表示されます。これは、保持フレームを再生するクリップのセグメントを表します。

クリップの保持フレーム部分を示している角ばった速度キーフレームと縦棒

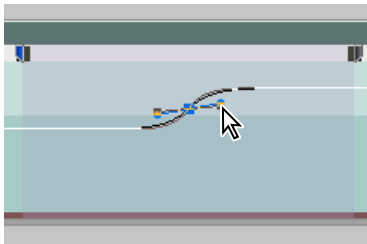
4 （オプション）保持フレームへの速度トランジションまたは保持フレームからの速度トランジションを作成するには、左側にある速度キーフレームの左半分を左にドラッグするか、右側にある速度キーフレームの右半分を右にドラッグします。

分割された速度キーフレームの間にグレーの領域が表示され、速度トランジションの長さが示されます。ラバーバンドは分割された速度キーフレームの間に傾斜として示され、それらの間の速度変化が徐々に行われることを示します。

速度トランジションを作成すると、停止したキーフレームをドラッグできます。1 つめの停止キーフレームをドラッグすると、キーフレームが停止させたい新しいメディアフレーム上にスリップします。2 つめの停止キーフレームをドラッグすると、そのフレームのデュレーションが変化します。

5 （オプション）青いカーブコントロールを表示するには、速度コントロールトラックの分割されたキーフレーム間のグレーの領域をクリックします。

保持フレームの分割された速度キーフレーム間のグレーの領域にある青いカーブコントロール

6 （オプション）速度変化の加速度または減速度を変更するには、カーブコントロールのいずれかのハンドルをドラッグします。

速度カーブの曲率に従って、速度変化がイーズインまたはイーズアウトします。

カーブコントロールハンドルのドラッグによる、保持フレームへの速度変化のイーズイン

クリップのデュレーションに合わせたビデオフレームの保持

保持するフレームは、クリップのインポイント、アウトポイントまたはマーカー 0（存在する場合）で指定することができます。

1 タイムラインパネルでクリップを選択します。

2 インポイントまたはアウトポイント以外のフレームを保持して使用するには、ソースモニターでクリップを開き、保持するフレームにマーカー 0 を設定します。

3 クリップ／ビデオオプション／フレームの保持を選択します。

4 「保持するフレーム」を選択し、リストから指定方法を選択します。

5 必要に応じて、次のオプションを指定して「OK」をクリックします。

フィルター保持 クリップのデュレーションの間、キーフレーム付きエフェクト設定がアニメートされないようになります。エフェクト設定は、保持されたフレームの値を使用します。

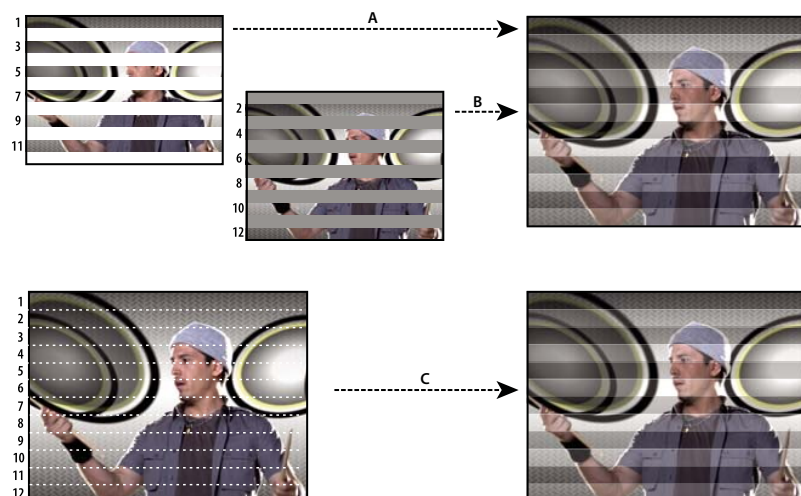
インターレース解除 インターレース方式のビデオクリップから一方のフィールドを削除し、もう一方のフィールドをコピーします。これにより、ビデオクリップを静止画として扱った場合に生じるフィールドのちらつき（コーミングなど）が目立たなくなります。

注意：保持フレームをインポイントまたはアウトポイントに設定した場合、編集ポイントを変更しても保持するフレームは変更されません。マーカー 0 を保持するように設定した場合は、マーカーを移動すると表示されるフレームも変更されます。

関連項目

441 ページの「静止画像の書き出し」

インターレースとフィールドオーダー

インターレースビデオ、ノンインターレースビデオ、およびプログレッシブスキャン

インターレースビデオのフィールドのインターレーススキャンと、ノンインターレースビデオのフレームのプログレッシブスキャンの比較
A. インターレースビデオでは、最初に、上位フィールド全体（奇数番線）が上から下に、1 パスで画面に描画されます。**B.** 次に、下位フィールド全体（偶数番線）が上から下に、1 パスで画面に描画されます。**C.** ノンインターレースビデオでは、フレーム全体（計数順のすべての線）が上から下に、1 パスで画面に描画されます。

インターレースとは、限られた帯域幅を使用してテレビ信号を送信するために開発された技法です。インターレースシステムでは、一度に送信される各ビデオフレームの水平走査線の数は半分です。送信速度、表示の残光および残像のため、視聴者には各フレームが最大解像度で表示されているように見えます。すべてのアナログテレビ規格ではインターレースが使用されます。デジタルテレビ規格では、インターレースとノンインターレースの両方が使用されています。通常、インターレース信号はインターレーススキャンで生成され、ノンインターレース信号はプログレッシブスキャンで生成されます。

Chris Pirazzi が、Lurker's Guide to Video の Web サイトで、フィールドとインターレースに関する技術的な詳細情報を公開しています。

Trish と Chris の Meyer 夫妻が、各 Web サイトで、インターレース、フィールドオーダー、フィールドドミナンス（優位性）、フィールドレンダリング、フィールドの分割に関する様々な情報を公開しています。

- インターレースとフィールドの分割の概要に関する記事（PDF）（Artbeats の Web サイト）
- インターレースとフィールドオーダーの概要に関する記事（PDF）（ProVideo Coalition の Web サイト）
- フィールドオーダーとフィールドドミナンス（優位性）の用語の意味に関する記事（ProVideo Coalition の Web サイト）
- フィールドとインターレースの概要ビデオ（Lynda.com の Web サイト）

関連項目

128 ページの「ソースモニターおよびプログラムモニターでのフィールドの選択」

フィールド優先度とフィールド入れ替えについて

クリップ内のフィールドが、次のいずれかの理由で、最初に取り込んだときの状態から入れ替わる場合があります。

- フッテージのキャプチャに使用されたビデオキャプチャカードで、優先フィールドがソースデバイスとは逆に設定されている
- 最後にクリップをレンダリングした編集ソフトウェアまたはアニメーションソフトウェアで、優先フィールドがオリジナルクリップとは逆に設定されていた
- クリップが逆方向に再生するように設定されている

インターレースクリップまたはノンインターレースクリップの作成

通常、個々のインターレースフィールドは目に見えません。ただし、スローモーションでのクリップの再生、保持フレームの作成、フィールドの静止画としての書き出しなどの操作を行うと、1 つのフィールドを識別できる場合があります。このため、イメージのインターレース解除を行うといい場合があります。インターレース解除を行うと、連続するインターレースフィールドのペアが 1 つのノンインターレースフレームに置き換えられます。Premiere Pro では、1 つまたは 2 つのソースフレーム内のフィールドから、これらの新しいノンインターレースフレームを生成できます。

クリップのフィールドオーダーとシーケンスのフィールドオーダーが異なると、インターレースによって好ましくない結果が生じる場合があります。フィールドオーダーによって、奇数ラインのフィールド（奇数フィールド）と偶数ラインのフィールド（偶数フィールド）のどちらが最初に描画されるかが決まります。例えば、フィールドオーダーが奇数であるクリップを、フィールドオーダーが偶数であるシーケンスに配置すると、再生がぎこちなくなる可能性があります。この問題を解決するには、プロジェクトのフィールドオーダーに合わせてクリップのフィールドオーダーを入れ替えます。「優先フィールドの入れ替え」オプションを使用して、フィールドオーダーを逆に設定します。

1 タイムラインパネルまたはプロジェクトパネルでクリップを選択します。クリップ／ビデオオプション／フィールドオプションを選択します。

2 「優先フィールドの入れ替え」を選択して、クリップのフィールドが再生される順序を変更します。

3 次のオプションから、いずれか 1 つを選択します。

なし 処理オプションは適用されません。「優先フィールドの入れ替え」オプションがオンになっている場合、このオプションを選択しても「優先フィールドの入れ替え」オプションは無効になりません。

連続フレームのインターレース 連続するプログレッシブスキャン（ノンインターレース）フレームの各ペアを、1 つのフレームの 2 つのインターレースフィールドに変換します。クリップは、元のフレームレートの 2 倍で再生されます。このオプションは、インターレースフレームを生成できないアニメーションアプリケーションで作成されたクリップのインターレースに便利です。60 fps のプログレッシブスキャンアニメーションを 30 fps のインターレースビデオに変換できます。

常にインターレースを解除 インターレースフィールドをプログレッシブスキャンのノンインターレースフレームに変換します。このオプションは、スローモーションまたは保持フレームで再生するクリップに便利です。このオプションでは、1 つのフィールドが破棄されます（新規シーケンスダイアログボックスの「一般」タブにあるフィールド設定でプロジェクトに指定されている優先フィールドは維持されます）。次に、優先フィールドの線に基づいて足りない線が補間されます。

注意：フィールドメニューで「なし」（プログレッシブスキャン）が選択されているシーケンスでは、「常にインターレースを解除」を選択すると奇数フィールドが維持されます。ただし、このタイプのシーケンスで「優先フィールドの入れ替え」と「常にインターレースを解除」の両方を選択すると、偶数フィールドが維持されます。

ちらつき削除 2 つのフィールドをかすかにぼかすことで、水平方向の細い線のちらつきを防止します。1 本の走査線のように、細い線は一方のフィールドだけに表示されることがあるため、ちらつきの原因となります。このオプションでは、連続する線が 50%ぼかされます。クリップのインターレースは解除されません。水平方向の細い線が含まれるグラフィックに特に有効です。

4 「OK」をクリックします。

クリップの速度が 100%未満の場合にビデオの品質を高めたい場合は、フレームブレンド機能をオンにします。クリップ／ビデオオプション／フレームブレンドを選択します。

関連項目

307 ページの「スムーズな動きのためのフレームのブレンド」

149 ページの「シーケンス設定の変更」

128 ページの「ソースモニターおよびプログラムモニターでのフィールドの選択」

クリップのフィールドオーダーの変更

プロジェクトパネルで、プロジェクトのすべてのシーケンスにあるクリップのすべてのインスタンスのフィールドオーダーを変更できます。

1 プロジェクトパネルで、フィールドオーダーを変更したいクリップを右クリックします。

2 変更／フッテージを変換を選択します。

3 目的の「フィールドオーダー」オプションを選択します。

4 「OK」をクリックします。

カラー補正とカラー調整

カラー補正とカラー強調の概要については、Jeff Sengstack が Videomaker Magazine の Web サイトで解説しています。

カラー補正に関するビデオチュートリアルとテキストチュートリアルについては、アドビ システムズ社の Web サイトを参照してください。

色とルミナンスの調整

ビデオ映像の場合、映像の色相（カラーまたはクロマ）とルミナンス（明度と彩度）を調整して色の補正を行います。カラー補正を行うことで、シーンの演出効果を高めたり、クリップからの色かぶり（カラーキャスト）の除去、過度に暗いまたは明るいビデオの補正、放映規定に合わせたレベル調整、シーン間でのカラーマッチなどを行うことができます。また、エフェクトでは、色やルミナンスを調整して、クリップ中の特定の被写体に対して強調やぼかしを追加できます。

色とルミナンスを調整するエフェクトは、ビデオエフェクトビン内のカラー補正ビンにあります。色とルミナンスを調整するエフェクトはほかにもありますが、カラー補正エフェクトは、色とルミナンスを高い精度で補正するために設計されたものです。

カラー補正エフェクトは、標準エフェクトと同じ方法でクリップに適用します。エフェクトのプロパティは、エフェクトコントロールパネルで調整します。カラー補正エフェクトとその他のカラーエフェクトはクリップベースです。ただし、シーケンスをネストさせれば、複数のクリップに適用することもできます。シーケンスのネストについて詳しくは、156 ページの「シーケンスのネスト」を参照してください。

注意：詳しくは、364 ページの「ブロードキャストカラーエフェクト」を参照してください。

ブロードキャストカラーエフェクトを使用して、放送規定に適合するようにクリップの色を調整できます。

カラー補正を行うとき、ベクトルスコープまたは波形スコープ（YC 波形、RGB パレードおよび YCbCr パレード）を使用すると、クリップ内のクロマとルミナンスを確認するのに役立ちます。これらのスコープは、プログラムモニターと連動する別のリファレンスモニターに表示できるので、調整を行いながらビデオレベルを確認することができます。

スコープについて詳しくは、132 ページの「波形モニターとベクトルスコープ」を参照してください。

露光量の補正：波形が IRE スケールの上限になっている露出過度の画像（左）、波形が 7.5 ～ 100 IRE の範囲内になっている補正後の画像（右）

関連項目

367 ページの「クイックカラー補正エフェクト」

簡単なビデオのカラー補正

368 ページの「ルミナンス補正エフェクト」

369 ページの「ルミナンスカーブエフェクト」

370 ページの「RGB カラー補正エフェクト」

372 ページの「RGB カーブエフェクト」

373 ページの「3 ウェイカラー補正エフェクト」

375 ページの「ビデオリミッターエフェクト」

カラー補正ワークスペースの設定

以下に、カラー補正ワークスペースを設定するための推奨手順を示します。この手順は一例であり、編集スタイルに合わせてワークスペースを設定できます。

1 （オプション）適切に調整された NTSC または PAL のモニターをコンピューターに接続します。放送用のビデオを制作している場合は、NTSC または PAL モニターでビデオを表示することをお勧めします。これにより、放送時と同じ状態でビデオを正確にプレビューできます。

2 ウィンドウ／ワークスペース／カラー補正を選択します。

カラー補正前と後の状態を比較するには、ソースモニターでマスタークリップを表示してプログラムモニターと比較するか、カラー補正エフェクトの分割表示オプションを選択します。

3 プログラムモニターメニューで「ドラフト画質」が選択されていないことを確認します。可能な場合は、「高画質」を選択します。パフォーマンス上の問題が発生する場合は、「自動選択」を選択します。

4 （オプション）ウィンドウメニューから「リファレンスモニター」を選択します。リファレンスモニターとプログラムモニターが見やすくなるようにリファレンスモニターを移動します。

注意：初期設定では、リファレンスモニターメニューの「プログラムモニターと連動」オプションはオンになっています。

5 リファレンスモニターメニューから、次のスコープを選択します。

注意：スコープは、リファレンスモニターの代わりにプログラムモニターで表示することもできます。

ベクトルスコープ カラーホイールに似た円形のチャートが表示され、ビデオのクロミナンス情報が示されます。ベクトルスコープは、カラー調整を行う場合に便利です。

YC 波形 クリップ内のルミナンス（波形では緑で表示）とクロミナンス（青で表示）の値が表示されます。

YCbCr パレード ルミナンスのレベルとデジタルビデオ信号内の色成分の差異チャンネルを表す波形が表示されます。YUV 波形が使いやすい場合は、このスコープを使用してカラーおよびルミナンスを調整することもできます。

RGB パレード クリップ内の赤、緑および青チャンネルのレベルを示す波形が表示されます。このグラフは、3 つのチャンネルの関係を比較するのに最適なグラフです。

すべてのスコープ 1 つのモニターにすべてのスコープを表示します。

ベクトルスコープ／ YC 波形／ YCbCr パレード 1 つのモニターに、ベクトルスコープ、YC 波形、YCbCr パレードが表示されます。

ベクトルスコープ／ YC 波形／ RGB パレード 1 つのモニターに、ベクトルスコープ、YC 波形、RGB パレードが表示されます。

カラー補正エフェクトの適用

以下に、カラー補正エフェクトを適用するための一般的な手順を示します。特定のコントロールを使用した調整について詳しくは、本章のこれ以降の節を参照してください。

1 ウィンドウ／ワークスペース／カラー補正を選択します。可能な場合は、調整済みの NTSC または PAL の外部モニターを接続しておくことをお勧めします。

2 タイムラインパネル上のクリップに、いずれかのカラー補正エフェクトを適用します。

注意：タイムラインパネルで適用したいクリップが選択されている場合、エフェクトパネルからエフェクトをエフェクトコントロールパネルへドラッグして適用できます。

3 エフェクトコントロールパネルで右向きの三角形をクリックして、カラー補正エフェクトを展開します。

4 時間インジケーターを最も調整しやすいフレームまで移動します。

5 （オプション）カラー補正用にプレビューオプションを設定するには、次のいずれかの操作を行います。

- クリップのルミナンスの値だけを表示するには、出力メニューから「ルミナンス」を選択します。このオプションで制御されるのは、プログラムモニターのプレビューだけです。このオプションによって、ビデオから色が削除されることはありません。
- 1 つのモニターでクリップの前と後のビューを表示するには、「分割表示」オプションを選択します。レイアウトメニューでは、上下と左右のどちらに分割表示するかを指定できます。また、前のビューと後のビューの表示の割合を分割比で調整することもできます。

6 （オプション）階調範囲の定義コントロールを使用すると、クリップ内のシャドウ、ミッドトーンおよびハイライトの領域を定義できます。出力メニューから「階調範囲」を選択すると、定義した階調範囲が表示されます。定義を行った後で、階調範囲メニューから範囲を選択すると、カラー補正の適用が特定の階調範囲に限定されます。324 ページの「クリップ内の階調範囲の定義」も参照してください。

注意：特定の階調範囲を調整できるのは、ルミナンス補正、RGB カラー補正および 3 ウェイカラー補正エフェクトだけです。

7 （オプション）特定の色または色の範囲の露光量を補正する場合は、右向きの三角形をクリックして二次カラー補正コントロールを展開します。補正する色を指定するには、スポイトツールまたはほかの二次カラー補正コントロールを使用します。詳しくは、325 ページの「調整する色または色の範囲の指定」を参照してください。

注意：クイックカラー補正エフェクトとビデオリミッターエフェクトを除いて、すべてのカラー補正エフェクトには二次カラー補正コントロールがあります。

8 次のいずれかの操作を行います。

- カラーホイールを使用してカラーバランスと彩度を調整するには、クイックカラー補正エフェクトや 3 ウェイカラー補正エフェクトの角度ホイールを調整したり、色相バランスの数値コントロールを調整します。詳しくは、316 ページの「カラーバランス、角度および彩度のコントロール」を参照してください。

- カーブコントロールを使用してルミナンスまたは色を調整するには、ルミナンスカーブエフェクトや RGB カーブエフェクトの曲線調整を使用します。詳しくは、319 ページの「カーブカラー補正エフェクトを使用した色とルミナンスの調整」を参照してください。
- 黒レベル、グレーレベル、白レベルを設定してルミナンスを調整するには、クイックカラー補正エフェクトまたは 3 ウェイカラー補正エフェクトのレベルコントロールを使用します。詳しくは、320 ページの「レベル補正エフェクトを使用したルミナンスの調整」を参照してください。
- 詳しくは、368 ページの「ルミナンス補正エフェクト」と 370 ページの「RGB カラー補正エフェクト」を参照してください。

数値コントロールを使用してルミナンスや色を調整するには、ルミナンス補正エフェクトまたは RGB カラー補正エフェクトのコントロールを使用します。

カラー補正の調整をアニメートするには、キーフレームを使用します。このオプションは、クリップ内で照明を変更するときに特に便利です。詳しくは、416 ページの「キーフレームの追加、移動、設定」を参照してください。

9 （オプション）可能な限り高い画質を維持しながらビデオ信号が放送規定内に収まるように、カラー補正を行ってから、ビデオリミッターエフェクトを適用します。ビデオ信号を 7.5 ～ 100 IRE の範囲に収めるには、YC 波形スコープを使用することをお勧めします。

詳しくは、375 ページの「ビデオリミッターエフェクト」を参照してください。

色かぶりの効率的な除去

クイックカラー補正エフェクトと 3 ウェイカラー補正エフェクトには、白、グレー、黒が中間色になるように色のバランスをすばやく調整するコントロールがあります。サンプリングした領域で色かぶりを中間色にする調整は、画像全体にも適用されます。この操作によって、すべての色で色かぶりを除去できます。例えば、画像の中に不必要な青っぽいキャストがある場合、白であるべき領域をサンプリングすると、ホワイトバランスコントロールによって黄色が追加され、青っぽいキャストが中間色に変更されます。この黄色による調整は、シーン全体で色かぶりを除去すべきすべての色に適用されます。

1 タイムラインパネルでクリップを選択して、クイックカラー補正エフェクトまたは 3 ウェイカラー補正エフェクトのどちらかを適用します。詳しくは、320 ページの「レベル補正エフェクトを使用したルミナンスの調整」を参照してください。

2 エフェクトコントロールパネルでビデオエフェクトビンの右向きの三角形をクリックして展開し、カラー補正ビンから、クイックカラー補正または 3 ウェイカラー補正のコントロールを展開します。

3 （オプション）プログラムモニターで調整前と後の違いを表示する場合は、「分割表示」オプションを選択します。レイアウトメニューでは、上下と左右のどちらに分割表示するかを指定できます。また、前のビューと後のビューの表示の割合を分割比で調整することもできます。

4 ホワイトバランスのスポイトツールを選択し、プログラムモニター内の領域をクリックしてサンプリングします。白であるべき領域をサンプリングすることをお勧めします。

クリップ内の特定の色または色範囲に限定して適用する場合は、3 ウェイカラー補正の二次カラー補正コントロールを使用します。

5 （3 ウェイカラー補正だけのオプション）次のいずれかの操作を行います。

- 画像にある中間のグレーの領域を中間色にしてカラーバランスを整えるには、グレーバランスのスポイトを選択して、中間のグレーであるべき領域をクリックします。
- 画像にある黒の領域を中間色にしてカラーバランスを整えるには、ブラックバランスのスポイトを選択して、黒であるべき領域をクリックします。

グレーバランスコントロールは、サンプリングした領域を調整して中間のグレーに変え、ブラックバランスコントロールはサンプリングした領域を調整して中間の黒に変えます。ホワイトバランスコントロールを使用する場合と同じで、これらの調整によってクリップ内のすべての色が変更されます。

注意：また、スポイトの横にある色見本をクリックすると、カラーピッカーを使用してサンプリングする色を選択できます。

関連項目

325 ページの「調整する色または色の範囲の指定」

367 ページの「クイックカラー補正エフェクト」

373 ページの「3 ウェイカラー補正エフェクト」

ルミナンスの効率的な補正

クイックカラー補正エフェクトと 3 ウェイカラー補正エフェクトには、クリップのルミナンス調節を自動的に行ってくれる機能があります。クイックカラー補正エフェクトによる色とルミナンスの調整方法に関するビデオについては、アドビ システムズ社の Web サイトを参照してください。

1 タイムラインパネルでクリップを選択して、クイックカラー補正または 3 ウェイカラー補正のどちらかを適用します。詳しくは、285 ページの「エフェクトのクリップへの適用」を参照してください。

2 エフェクトコントロールパネルでビデオエフェクトビンの右向きの三角形をクリックして展開し、カラー補正ビンから、クイックカラー補正または 3 ウェイカラー補正のコントロールを展開します。

3 （オプション）プログラムモニターで調整前と後の違いを表示する場合は、「分割表示」オプションを選択します。レイアウトメニューでは、上下と左右のどちらに分割表示するかを指定できます。また、前のビューと後のビューの表示の割合を分割比で調整することもできます。

4 次のいずれかのボタンをクリックすると、放送規定に合わせてルミナンスがすばやく調整されます。

自動黒レベル 最も暗いレベルが 7.5 IRE を超えるように、クリップの黒レベルを引き上げます。シャドウの一部がクリップされて、中間的なピクセル値が比例配分されます。自動黒レベルを使用すると、結果として、画像のシャドウが明るくなります。

自動コントラスト 自動黒レベルと自動白レベルを、両方とも同時に適用します。この操作によって、ハイライトは暗く、シャドウは明るくなります。

自動白レベル 最も明るいレベルが 100 IRE を超えないように、クリップ内の白レベルを引き下げます。ハイライトの一部がクリップされて、中間的なピクセル値が比例配分されます。自動白レベルを使用すると、結果として、画像のハイライトが暗くなります。

関連項目

簡単なビデオのカラー補正

カラーバランス、角度および彩度のコントロール

クイックカラー補正エフェクトと 3 ウェイカラー補正エフェクトでは、ビデオのカラーバランスを調整するための色相バランスホイールと角度カラーホイールおよび彩度コントロールを利用できます。カラーバランスは、その名が示すとおり、赤、緑、および青の各要素のバランスを調整して、白と中間グレーの目的のカラーを画像に生成します。目的とする効果によっては、クリップのカラーバランスを完全に中間色にしたくないことがあります。例えば、一家団らんのシーンでは温かみのある（赤みがかった）色かぶりにしたり、犯罪ドキュメンタリのシーンでは冷たい印象を与える（青みがかった）色かぶりにしたりという場合が考えられます。

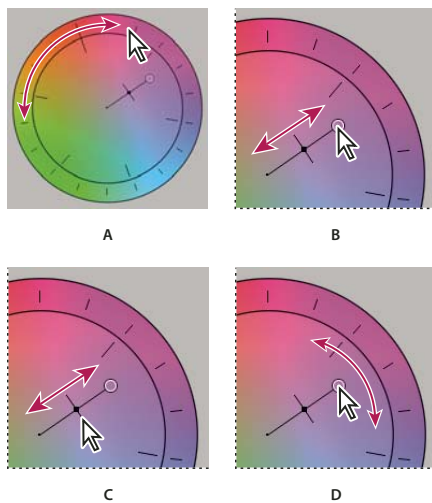
カラーホイールと彩度コントロールで調整を行う場合は、リファレンスモニターを開いて、プログラムモニター内のコンポジットビデオと連動するベクトルスコープを表示すると効率的に作業が行えます。

カラーホイールでは、次の調整が可能です。

色相角度 カラーを回転させて、ターゲットカラーに近づけます。外側のリングを左に移動すると、カラーが緑に近づくように変化し、外側のリングを右に移動すると、カラーが赤に近づくように変化します。

バランスの強さ ビデオに適用するカラーの強さを制御します。外に向かって円を移動すると、強さが増加します。強さは、バランスゲインハンドルを使用して微調整できます。

バランスゲイン バランスの強さおよびバランス角度調整の相対的な精密度を左右します。このコントロールの直角のハンドルをホイールの中心近くに移動すると、調整量が小さくなります（微調整）。ハンドルをホイールの外側のリングに向かって移動すると、調整量が大きくなります（荒調整）。

バランス角度 ビデオカラーをシフトして、ターゲットカラーに近づけます。バランスの強さホイールを特定の色相に向かって移動すると、それに従ってカラーがシフトします。シフトの強さは、バランスの強さおよびバランスゲイン調整の組み合わせによって制御されます。

カラーホイールを使用したカラー補正の調整
A. 色相角度 **B.** バランスの強さ **C.** バランスゲイン **D.** バランス角度

彩度スライダーは、ビデオの色の彩度を制御します。スライダーを 0 に移動すると、画像の彩度が減少し、ルミナンスの値だけが表示されるようになります（白、グレー、および黒で構成された画像）。スライダーを右に移動すると、彩度が増加します。

彩度を下げた画像（左）、彩度を上げた画像（右）

関連項目

133 ページの「ベクトルスコープ」

カラーバランスと彩度の調整

ここではカラーホイールを使用した調整手順について説明しますが、クイックカラー補正エフェクトおよび 3 ウェイカラー補正エフェクトで数値を入力したり、スライダーコントロールを使用しても同じ調整を行うことができます。

1 ウィンドウ／ワークスペース／カラー補正を選択します。

2 タイムラインパネルでクリップを選択して、クイックカラー補正エフェクトまたは 3 ウェイカラー補正エフェクトのどちらかを適用します。詳しくは、285 ページの「エフェクトのクリップへの適用」を参照してください。

3 エフェクトコントロールパネルでビデオエフェクトビンの右向きの三角形をクリックして展開し、カラー補正ビンから、クイックカラー補正または 3 ウェイカラー補正のコントロールを展開します。

4 （オプション）プログラムモニターで調整前と後の違いを表示する場合は、「分割表示」オプションを選択します。レイアウトメニューでは、上下と左右のどちらに分割表示するかを指定できます。また、前のビューと後のビューの表示の割合を分割比で調整することもできます。

5 （3 ウェイカラー補正だけのオプション）次のいずれかの操作を行います。

- カラー補正の適用を特定の階調範囲に限定する場合、階調範囲メニューから、「シャドウ」、「ミッドトーン」または「ハイライト」を選択します。「マスター」を選択すると、カラー補正が画像の階調範囲全体に適用されます。必要に応じて、階調範囲の定義コントロールを使用して、異なる階調範囲を定義してください。出力メニューから「階調範囲」を選択すると、プログラムモニターで 3 トーンの階調範囲をプレビューできます。
- 特定の色または色範囲を指定して補正を行う場合は、右向きの三角形をクリックして、二次カラー補正コントロールを展開します。スポイトツールやスライダーコントロールを使用するか、数値を入力して色または色範囲を定義します。詳しくは、325 ページの「調整する色または色の範囲の指定」を参照してください。

6 カラーバランスを調整するには、カラーホイールを使用して次のいずれかの操作を行います。

- ゲインまたは強さを変更せずにすべてのカラーを変更するには、ホイールの外側のリングを回転します。リングを左に回転するとすべてのカラーが緑に近づくように変化し、右に回転するとカラーが赤に近づくように変化します。

カラーホイールの外側のリングの回転（左）による、色相角度の変化（右）

- ゲインおよび強さの調整とともにカラーをターゲットカラーにシフトするには、バランスの強さ円を、中心から、画像に適用したいカラーに向かってドラッグします。バランスの強さ円を多くドラッグするほど、適用されるカラーの強さが大きくなります。バランスの強さ調整の強さを微調整するには、バランスゲインハンドルをドラッグします。この操作で、わずかな微調整が行えます。

バランスゲインの調整による、バランスの強さ設定の微調整

注意：3 ウェイカラー補正エフェクトでは、シャドウ、ミッドトーンおよびハイライト用の個別のホイールを使用して、3 つの階調範囲を個別に調整できます。

7 彩度コントロールを使用して、画像の彩度を調整します。スライダーを左に移動すると、カラーの彩度が減少し、右に移動する（値を大きくする）と、彩度が増加します。

関連項目

編集とカラー補正のビデオ

カーブカラー補正エフェクトを使用した色とルミナンスの調整

カーブツールはルミナンスカーブと RGB カーブを使って、クイックカラー補正エフェクトや 3 ウェイカラー補正エフェクト同様にシーケンス間のクリップの色を統一したり、クリップ全体の色調整を行います。ただし、調整が 3 色（黒レベル、グレーレベルおよび白レベル）に限られているレベル補正とは異なり、ルミナンスカーブと RGB カーブの場合は、画像の階調全体（シャドウからハイライトまで）を対象として、最大 16 ポイントを調整できます。

プログラムモニターと連動するリファレンスモニターでスコープを開くと、曲線を調整するときに、ルミナンス、クロミナンス、または両方の値を表示できます。ベクトルスコープを使用している場合、スコープの中心から外れた領域に小さい緑のシェーディングが表示されます。中心から外れた領域は、彩度のレベルを定義します。

1 エフェクトパネルからビデオエフェクトビンの横にある右向きの三角形をクリックして展開し、さらにカラー補正ビンを展開します。

2 タイムラインパネル内のクリップに、次のいずれかのエフェクトをドラッグします。

ルミナンスカーブ 主にルミナンスを調整します。ルミナンスはビデオの色の彩度に影響を及ぼすので、注意して調整します。

RGB カーブ 色とルミナンスの両方を調整します。

注意：タイムラインパネルで適用したいクリップが選択されている場合、エフェクトパネルからエフェクトをエフェクトコントロールパネルへドラッグして適用することもできます。

3 エフェクトコントロールパネルで、追加したルミナンスカーブエフェクトまたは RGB カーブエフェクトの名前の横にある右向きの三角形をクリックしてオプションを展開します。

4 （オプション）プレビューオプションを設定するには、次のいずれかの操作を行います。

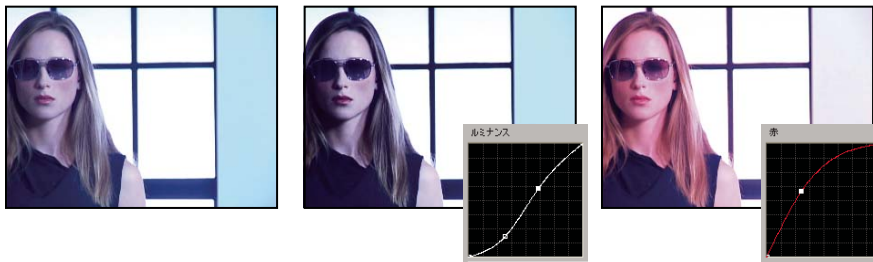
- クリップのルミナンスの値だけを表示するには、出力メニューから「ルミナンス」を選択します。このオプションで制御するのは、プログラムモニターのプレビューだけです。このオプションによって、ビデオから色が削除されることはありません。
- 1 つのモニターでクリップの前と後のビューを表示するには、「分割表示」オプションを選択します。レイアウトメニューでは、上下と左右のどちらに分割表示するかを指定できます。また、前のビューと後のビューの表示の割合を分割比で調整することもできます。

5 （オプション）特定の色または色の範囲の露光量を補正する場合は、右向きの三角形をクリックして二次カラー補正コントロールを展開します。補正する色を指定するには、スポイトツールまたはほかの二次カラー補正コントロールを使用します。

6 曲線を調整するには、次のいずれかの操作を行います。

- ルミナンスを調整するには、ルミナンスグラフまたはマスターグラフで曲線をクリックしてポイントを追加し、ポイントをドラッグして曲線の形状を変更します。曲線を上に曲げるとクリップは明るくなり、下に曲げるとクリップは暗くなります。曲線の傾きが急な部分は、画像のコントラストが高い部分です。
- RGB カーブエフェクトを使用して色とルミナンスの両方を調整するには、適切なグラフで曲線をクリックしてポイントを追加し、全カラーチャンネル（マスター）、赤チャンネル、緑チャンネルまたは青チャンネルを調整します。ドラッグして曲線の形状を変更します。曲線を上に曲げるとピクセル値が上がり（明るくなり）、下に曲げるとピクセル値が下がります（暗くなります）。曲線の傾きが急な部分は、画像のコントラストが高い部分です。

曲線には最大 16 個のポイントを追加できます。ポイントを削除するには、ポイントをグラフの外にドラッグします。

調整を行うときは、画像のバンディング、ノイズまたは偏光に十分に注意してください。これらの問題が生じた場合は、調整している値を引き下げてください。

元の画像（左）、ルミナンスを調整（中央）、色を調整（右）

関連項目

325 ページの「調整する色または色の範囲の指定」

369 ページの「ルミナンスカーブエフェクト」

372 ページの「RGB カーブエフェクト」

313 ページの「カラー補正ワークスペースの設定」

レベル補正エフェクトを使用したルミナンスの調整

クイックカラー補正エフェクトと 3 ウェイカラー補正エフェクトには、クリップのルミナンスを調整する入力レベルと出力レベルのコントロールがあります。これらのコントロールは、Photoshop のレベル補正ダイアログボックスのコントロールに似ています。クイックカラー補正エフェクトでは、コントロール設定がクリップにある 3 つすべてのカラーチャンネルに適用されます。3 ウェイカラー補正エフェクトでは、レベル調整をクリップ内の階調範囲全体、特定の階調範囲または特定の色範囲に適用できます。

1 （オプション）ウインドウメニューからワークスペース／カラー補正を選択します。ルミナンスを調整する場合、プログラムモニターのポップアップメニューからプログラムモニターと連動を選択し、YC 波形を表示すると便利です。

2 エフェクトパネルからビデオエフェクトビンの横にある右向きの三角形をクリックして展開し、さらにカラー補正ビンを展開します。

3 クイックカラー補正エフェクトまたは 3 ウェイカラー補正エフェクトをタイムラインパネル内のクリップにドラッグします。

タイムラインパネルで適用したいクリップが選択されている場合、エフェクトパネルからエフェクトをエフェクトコントロールパネルへドラッグして適用できます。

4 エフェクトコントロールパネルでビデオエフェクトビンの右向きの三角形をクリックして展開し、カラー補正ビンから、クイックカラー補正または 3 ウェイカラー補正のコントロールを展開します。

5 （オプション）プレビューオプションを設定するには、次のいずれかの操作を行います。

- クリップのルミナンスの値だけを表示するには、出力メニューから「ルミナンス」を選択します。このオプションで制御されるのは、プログラムモニターのプレビューだけです。このオプションによって、ビデオから色が削除されることはありません。
- 1 つのモニターでクリップの前と後のビューを表示するには、「分割表示」オプションを選択します。レイアウトメニューでは、上下と左右のどちらに分割表示するかを指定できます。また、前のビューと後のビューの表示の割合を分割比で調整することもできます。

6 （3 ウェイカラー補正だけのオプション）次のいずれかの操作を行います。

- 補正の適用を特定の階調範囲に限定する場合、階調範囲メニューから、「シャドウ」、「ミッドトーン」または「ハイライト」を選択します。「マスター」を選択すると、補正が画像の階調範囲全体に適用されます。必要に応じて、階調範囲の定義コントロールを使用して、異なる階調範囲を定義してください。出力メニューから「階調範囲」を選択すると、プログラムモニターで 3 トーンの階調範囲をプレビューできます。
- 特定の色または色範囲を指定して補正を行う場合は、右向きの三角形をクリックして、二次カラー補正コントロールを展開します。スポイトツールやスライダーコントロールを使用するか、数値を入力して色または色範囲を定義します。詳しくは、325 ページの「調整する色または色の範囲の指定」を参照してください。

7 黒と白の最大レベルを設定するには、出力レベルスライダーコントロールを使用します。

黒出力スライダー シャドウの出力を制御します。初期設定は 0 です。この場合、ピクセルは完全な黒になります。スライダーを右に動かすと、最も暗いシャドウの明度が増します。

白出力スライダー ハイライトの出力を制御します。初期設定は 255 です。この場合、ピクセルは完全な白になります。スライダーを右に動かすと、最も明るいハイライトの暗度が増します。

リファレンスモニターで YC 波形を表示している場合、波形内の黒レベルと白レベルの最大値が 0 ～ 100 IRE の範囲に収まるように、黒と白の出力スライダーを調整します。そうすることで、レベルを放送規定に合わせることができます。

元の画像（左）、放送規定に合わせて黒および白レベルを調整（右）

8 次のコントロールを使用して、黒、グレーおよび白の入力レベルを設定します。

黒レベルのスポイトツール サンプリングしたトーンを黒出力スライダーの設定にマップします。プログラムモニターで、画像の中で最も暗くしたい領域をクリックします。また、色見本をクリックしてカラーピッカーを開き、ピッカーで色を選択しても、画像内で最も暗いシャドウを定義できます。

グレーレベルのスポイトツール サンプリングしたトーンを中間のグレー（レベル 128）にマップします。この操作によって、ハイライトとシャドウを大幅に変更することなく、グレートーンの中間範囲の明度値が変更されます。また、色見本をクリックしてカラーピッカーを開き、ピッカーで色を選択しても、画像内で中間のグレーを定義できます。

白レベルのスポイトツール サンプリングしたトーンを白出力スライダーの設定にマップします。プログラムモニター内で、画像の中で最も明るくしたい領域をクリックします。また、色見本をクリックしてカラーピッカーを開き、ピッカーで色を選択しても、画像内で最も明るいハイライトを定義できます。

黒入力レベルスライダー 入力黒レベルを黒出力スライダーの設定にマップします。初期設定では、黒出力スライダーは 0 になっています。この場合、ピクセルは完全な黒になります。黒出力を 7.5 IRE 以上に調整した場合、最も暗いシャドウがこのレベルにマップされます。

グレー入力レベルスライダー ハイライトとシャドウを大幅に変更せずに、ミッドトーンを制御して、グレートーンの中間範囲の明度値を変更します。

白入力レベルスライダー 入力白レベルを白出力スライダーの設定にマップします。初期設定では、白出力スライダーは 255 になっています。この場合、ピクセルは完全な白になります。白出力を 100 IRE 以下に調整した場合、最も明るいハイライトがこのレベルにマップされます。

注意：また、下線付きの数値をスクラブしたり、入力黒レベル、入力グレーレベル、入力白レベル、出力黒レベルおよび出力白レベルに値を入力したりして、入力レベルと出力レベルを調整できます。

関連項目

367 ページの「クイックカラー補正エフェクト」

373 ページの「3 ウェイカラー補正エフェクト」

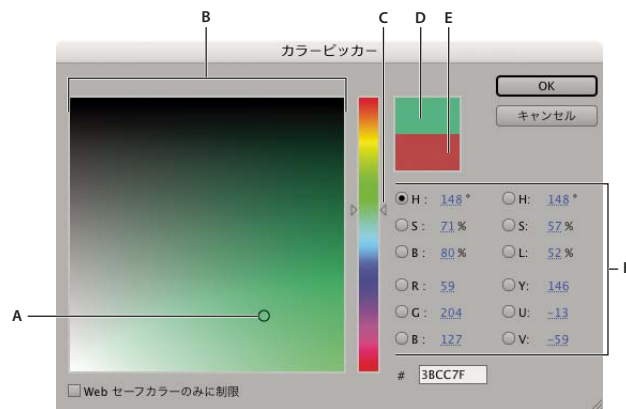
324 ページの「クリップ内の階調範囲の定義」

325 ページの「調整する色または色の範囲の指定」

カラーピッカーを使用したカラーの選択

カラーピッカーを使用して、一部のカラー調整エフェクトや階調調整エフェクトで用いる目的の色を設定できます。エフェクトのコントロールで色見本をクリックすると、カラーピッカーが開きます。

カラーピッカーで色を選択すると、HSB、RGB、HSL、YUV の各数値とその 16 進数が同時に表示されます。この機能は、それぞれのカラーモードでの色の表現を確認するときに便利です。

カラーピッカーでは、HSB（色相、彩度、明度）、RGB（赤、緑、青）、HSL（色相、彩度、輝度）または YUV（ルミナンスと色成分の差異チャンネル）のカラーモデルに基づいて色を選択したり、16 進数の値に基づいて指定したりします。「Web セーフカラーのみに制限」オプションを選択すると、ホイールベースのカラーだけを選択できるように、カラーピッカーの色が変更されます。カラーピッカーのカラーフィールドには、HSB、RGB、HSL または YUV のカラーモードで、色の構成要素を表示できます。

カラーピッカー
A. 選択した色 **B.** カラーフィールド **C.** カラースライダー **D.** 調整後の色 **E.** 元の色 **F.** カラー値

1 エフェクトコントロールパネルでエフェクトの色見本をクリックして、カラーピッカーを表示します。

2 カラースペクトルを表示するために使用する色の構成要素を選択します。

H カラースライダーにはすべての色相が表示され、カラースライダーで色相を選択すると、選択した色相の彩度と明度の範囲がカラースペクトルに表示されます。彩度は左から右に向かって増加し、明度は下から上に向かって増加します。

S カラースペクトルにはすべての色相が表示され、カラースペクトルの上端が最大明度で、下端が最小明度になります。カラースライダーには、カラースペクトルで選択した色が表示されます。スライダーの上端が最大彩度で、下端が最小彩度になります。

B（HSB セクション）カラースペクトルにはすべての色相が表示され、カラースペクトルの上端が最大彩度で、下端が最小彩度になります。カラースライダーには、カラースペクトルで選択した色が表示されます。スライダーの上端が最大明度で、下端が最小明度になります。

R カラースライダーには赤の色構成要素が表示されます。スライダーの上端が最大明度で、下端が最小明度になります。カラースライダーを最小明度に設定すると、カラースペクトルには、緑と青の色構成要素で作成された色が表示されます。カラースライダーを使用して赤の明度を増やすと、カラースペクトルに表示される色の赤の量が多くなります。

G カラースライダーには緑の色構成要素が表示されます。スライダーの上端が最大明度で、下端が最小明度になります。カラースライダーを最小明度に設定すると、カラースペクトルには、赤と青の色構成要素で作成された色が表示されます。カラースライダーを使用して緑の明度を増やすと、カラースペクトルに表示される色の緑の量が多くなります。

B（RGB セクション）カラースライダーには青の色構成要素が表示されます。スライダーの上端が最大明度で、下端が最小明度になります。カラースライダーを最小明度に設定すると、カラースペクトルには、緑と赤の色構成要素で作成された色が表示されます。カラースライダーを使用して青の明度を増やすと、カラースペクトルに表示される色の青の量が多くなります。

3 次のいずれかの操作を行います。

- カラースライダーに沿って三角形をドラッグするか、カラースライダーの内側をクリックして、カラースペクトルに表示される色を調整します。
- 大きな四角形のカラースペクトルの内側をクリックまたはドラッグして、色を選択します。円形のマーカーがカラースペクトル内の色の位置を示します。

注意：カラースライダーおよびカラースペクトルを使用して色を調整すると、数値は新しい色を表した値に変わります。カラースライダーの右側にある四角形の上部に新しい色が表示され、下部に元の色が表示されます。

- HSB の色相（H）を 0° ～ 360° の角度で指定します。この角度は、カラーホイールの位置に対応します。彩度（S）と明度（B）をパーセント単位（0 ～ 100）で指定します。
- RGB に色の構成要素の値を指定します。

- 「#」にカラー値を 16 進数で入力します。

クリップ内の階調範囲の定義

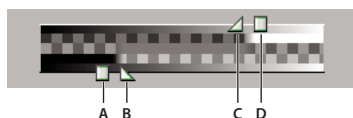
ルミナンス補正エフェクト、RGB カラー補正エフェクトおよび 3 ウェイカラー補正エフェクトでは、画像内の特定の階調範囲にカラー補正を適用できるように、シャドウ、ミッドトーンおよびハイライトに対して階調範囲を定義できます。さらに、二次カラー補正コントロールと併用すれば、階調範囲を細かく定義して、画像内の非常に限定された要素に対して調整を適用できます。

1 タイムラインパネルで補正するクリップを選択して、ルミナンス補正エフェクト、RGB カラー補正エフェクトまたは 3 ウェイカラー補正エフェクトのいずれかを適用します。

2 エフェクトコントロールパネルでビデオエフェクトビンの右向きの三角形をクリックして展開し、カラー補正ビンを展開します。

3 （オプション）出力メニューから「階調範囲」を選択して、画像内のシャドウ、ミッドトーンおよびハイライト領域の 3 トーン画像を表示します。

階調範囲プレビューは、階調定義コントロールを変更すると更新されます。

4 右向きの三角形をクリックして、階調範囲の定義コントロールを展開します。

階調範囲の定義コントロール
A. シャドウのしきい値 **B.** シャドウの柔らかさ **C.** ハイライトの柔らかさ **D.** ハイライトのしきい値

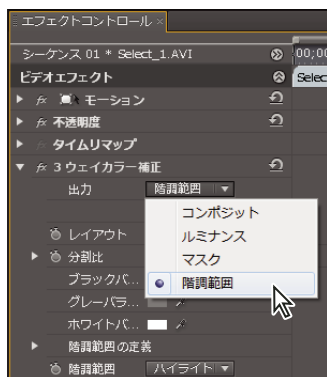
5 シャドウのしきい値とハイライトのしきい値のスライダーをドラッグして、シャドウとハイライトの階調範囲を定義します。

3 トーンで画像の階調範囲を表示させながら操作すると、うまく調整できます。

6 シャドウの柔らかさとハイライトの柔らかさのスライダーをドラッグして、階調範囲の境界をぼかします（柔らかくします）。

減衰の量は、画像や適用するカラー補正の設定によって異なります。

注意：階調範囲は、数値を変更することでも定義できます。または、シャドウのしきい値、シャドウの柔らかさ、ハイライトのしきい値、ハイライトの柔らかさなどのスライダーをドラッグしても定義できます。

クリップ内で階調範囲を定義すれば、階調範囲メニューを使用して、シャドウ、ミッドトーン、ハイライトに個別にカラー補正を適用するか、階調範囲全体（マスター）に適用するかを選択できます。

出力メニューから「階調範囲」を選択すると、画像内にあるシャドウ、ミッドトーンおよびハイライトの領域が表示されます。

調整する色または色の範囲の指定

二次カラー補正プロパティでは、エフェクトで補正する色の範囲を指定します。色相、彩度およびルミナンスによって色を定義することができます。二次カラー補正プロパティを使用できるエフェクトは、ルミナンス補正、ルミナンスカーブ、RGB カラー補正、RGB カーブおよび 3 ウェイカラー補正です。

二次カラー補正を使用して色または色の範囲を指定すると、カラー補正エフェクトの適用が画像の特定領域に限定されます。この操作は、Photoshop で画像を選択したり、マスクを設定したりする操作に似ています。例えば、画像内の青いシャツだけを選択する色の範囲を定義しておけば、画像のほかの領域を変更することなく、シャツの色だけを変更できます。

1 タイムラインパネルで補正したいクリップを選択して、ルミナンス補正エフェクト、ルミナンスカーブエフェクト、RGB カラー補正エフェクト、RGB カーブエフェクトまたは 3 ウェイカラー補正エフェクトのいずれかを適用します。

2 エフェクトコントロールパネルで右向きの三角形をクリックして、これらのエフェクトを展開します。

3 右向きの三角形をクリックして、二次カラー補正コントロールを展開します。

4 スポイトツールを選択して、プログラムモニターで選択したい色をクリックします。また、ワークスペースの任意を場所をクリックして色を選択したり、色見本をクリックしてカラーピッカーを開いて色を選択したりできます。

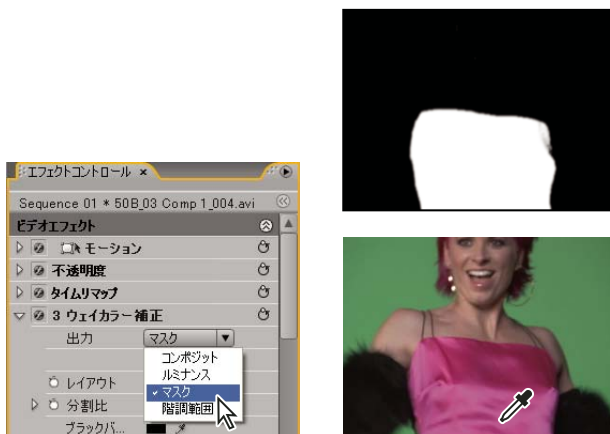
5 補正する色の範囲を広げたり狭めたりするには、次のいずれかの操作を行います。

- + の付いたスポイトツールで色の範囲を拡大し、- の付いたスポイトツールで色の範囲を狭くします。
- 右向きの三角形をクリックして色相コントロールを展開し、しきい値（開始）としきい値（終了）スライダーをドラッグして、補正を 100 % 適用する色の範囲を定義します。柔らかさ（開始）と柔らかさ（終了）スライダーをドラッグしてぼかしを制御します。この設定により、色の範囲の境界がシャープになるか、柔らかくなるかが決まります。また、色相コントロールの下にあるコントロールを使用すると、数値で「開始」と「終了」のプロパティを指定できます。

注意：スライダーで定義した色相は、色相の高域や低域をドラッグしても変更できます。

色相コントロール
A. 柔らかさ（開始）**B.** しきい値（開始）**C.** しきい値（終了）**D.** 柔らかさ（終了）

- カラー補正を適用する色の範囲に対して、彩度と輝度のプロパティを指定するには、彩度と輝度のコントロールを使用します。これらのコントロールでは、色の範囲を微調整できます。

6 （オプション）出力メニューから「マスク」を選択すると、調整用に選択した領域が表示されます。白はカラー補正が 100 % 可能な領域を表し、黒はカラー補正から保護された（マスクされた）領域を表します。グレーの領域では、カラー補正を部分的に適用できます。二次カラー補正コントロールを変更すると、このマスク表示も更新されます。

出力メニューから「マスク」を選択すると、選択した領域（白）と保護される領域（黒）が表示されます。

7 次のコントロールを使用して、色または色の範囲にカラー補正をどのように適用するかを指定します。

柔らかく 二次カラー補正コントロールで選択した領域にブラー（ガウス）を適用します。有効な範囲は 0 ～ 100 で、初期設定は 50 です。このコントロールは、画像のほかの領域とブレンドされるように、選択した領域に柔らかくカラー補正を適用したい場合に便利です。

エッジを細く 二次カラー補正コントロールで選択した領域のエッジを細く、または太くします。値の範囲は、–100（エッジは細くシャープ）～ +100（エッジは太く拡散）で、初期設定値は 0 です。

8 二次カラー補正コントロールで指定した範囲に含まれないすべての色を調整するには、「制限範囲の反転」オプションを選択します。

関連項目

368 ページの「ルミナンス補正エフェクト」

369 ページの「ルミナンスカーブエフェクト」

370 ページの「RGB カラー補正エフェクト」

372 ページの「RGB カーブエフェクト」

373 ページの「3 ウェイカラー補正エフェクト」

色の置き換え

カラー置き換えエフェクトよりも高度な制御が必要な場合は、RGB 補正、RGB カーブおよび 3 ウェイカラー補正の二次カラー補正コントロールを使用してください。これらのコントロールでは、色または色の範囲に変更を適用できます。

1 タイムラインパネルで調整したいクリップを選択し、クリップをプログラムモニターに表示させます。

2 プロジェクト内の現在表示されているクリップとほかのクリップの色を統一させたい場合は、その他のクリップをソースモニターで開きます。

3 調整したいクリップにカラー置き換えエフェクトを適用します。

4 エフェクトコントロールパネルで、カラー置き換えエフェクトの設定アイコン をクリックします。

5 カラー置き換え設定ダイアログボックスで、ポインターをクリップサンプル画像の上に移動して、ポインターの形をスポイトに変えます。次に、置き換える色をクリックして選択します。また、ターゲットカラーの色見本をクリックして、カラーピッカーで色を選択することもできます。

6 置き換える色の色見本をクリックし、カラーピッカーで色を選択して、置き換え後の色を指定します。

7 類似性スライダーをドラッグして、置き換える色の範囲を調整します。

8 階調を維持せずに色を置き換える場合は、「単色」オプションを選択します。

関連項目

388 ページの「カラー置き換えエフェクト（Windows のみ）」

クリップの色の削除

クリップの色をすばやく削除するには、ビデオエフェクトビン内のイメージコントロールビンから、モノクロエフェクトを適用します。

1 ウィンドウ／ワークスペース／カラー補正を選択します。

2 タイムラインパネルでクリップを選択して、クイックカラー補正または 3 ウェイカラー補正のどちらかを適用します。詳しくは、285 ページの「エフェクトのクリップへの適用」を参照してください。

3 エフェクトコントロールパネルでビデオエフェクトビンの右向きの三角形をクリックして展開し、カラー補正ビンから、クイックカラー補正または 3 ウェイカラー補正のコントロールを展開します。

4（オプション）プログラムモニターで調整前と後の違いを表示する場合は、「分割表示」オプションを選択します。レイアウトメニューでは、上下と左右のどちらに分割表示するかを指定できます。また、前のビューと後のビューの表示の割合を分割比で調整することもできます。

5（3 ウェイカラー補正だけのオプション）次のいずれかの操作を行います。

- 特定の階調範囲を指定して補正を行う場合、階調範囲メニューから、「シャドウ」、「ミッドトーン」または「ハイライト」を選択します。「マスター」を選択すると、調整が画像の階調範囲全体に適用されます。必要に応じて、階調範囲の定義コントロールを使用して、異なる階調範囲を定義してください。出力メニューから「階調範囲」を選択すると、プログラムモニターで 3 トーンの階調範囲をプレビューできます。
- 特定の色または色範囲を指定して補正を行う場合は、右向きの三角形をクリックして、二次カラー補正コントロールを展開します。スポイトツールやスライダーコントロールを使用するか、数値を入力して色または色範囲を定義します。詳しくは、325 ページの「調整する色または色の範囲の指定」を参照してください。

6 下線付きの数値をスクラブするか、彩度コントロールに 100 未満の値を入力します。また、右向きの三角形をクリックしてコントロールを表示し、スライダーで変更することもできます。

クリップのカラーチャンネルの組み合わせ

1 エフェクトパネルでビデオエフェクトビンの右向きの三角形をクリックして展開し、右向きの三角形をクリックして色調補正ビンを展開します。

2 タイムラインパネル内のクリップに、チャンネルミキサーエフェクトをドラッグします。

注意：タイムラインパネルで適用したいクリップが選択されている場合、エフェクトパネルからチャンネルミキサーエフェクトをエフェクトコントロールパネルへドラッグして適用できます。

3 出力チャンネルから特定のチャンネルの割合を増減するには、ソースカラーチャンネルに対して、次のいずれかの操作を行います。

- 下線付きの数値を左右にスクラブします。
- 下線付きの値をクリックして、-200 % ～ +200 % の範囲内で値ボックスに値を入力します。値を入力したら、Enter キー（Windows）または Return キー（Mac OS）を押します。
- 右向きの三角形をクリックしてチャンネルミキサーコントロールを展開し、スライダーを左右にドラッグします。

4（オプション）スライダーをドラッグするか、下線付き数値をスクラブします。または、チャンネルの定数値（赤の定数値、緑の定数値または青の定数値）を入力します。この値は、出力チャンネルに出力されるチャンネルの基本量になります。

5（オプション）グレー値だけが含まれる画像を作成するには、「モノクロ」オプションを選択します。このオプションを選択すると、同じ設定がすべての出力チャンネルに適用され、グレー値だけが含まれた画像となります。

関連項目

365 ページの「チャンネルミキサーエフェクト」

カラーパスを使用した色の区別

カラーパスエフェクトでは、色または色の範囲を区別できます。調整は、クリップサンプルと出力サンプルを表示するダイアログボックスで行います。また、エフェクトコントロールパネルでは、カラーパスエフェクトプロパティを調整できます。

クリップ内で色または色の範囲にカラー補正を適用したい場合は、カラー補正エフェクトの二次カラー補正コントロールを使用してください。

1 エフェクトパネルでビデオエフェクトビンの右向きの三角形をクリックして展開し、イメージコントロールビンからカラーパスエフェクトをクリップにドラッグします。

2 エフェクトコントロールパネルで、カラーパスエフェクトの設定アイコン をクリックします。

3 カラーパス設定ダイアログボックスでは、次のいずれかの操作を行って、保持しておきたい色を選択します。

- ポインターをクリップサンプル（ポインターはスポイトに変化）に合わせて、クリックして色を選択します。
- 色見本をクリックしてカラーピッカーから色を選択し、「OK」をクリックしてカラーピッカーを閉じます。

選択した色が出力サンプルに表示されます。

4「類似性」オプションでは、スライダーをドラッグするか、値を直接入力して、保存したい色の範囲を広げたり狭めたりすることができます。

5 効果を反転させて、指定した色以外の色を残すには、「反転」オプションを選択します。

このエフェクトをアニメートするには、エフェクトコントロールパネルでキーフレーム機能を使用します。

関連項目

388 ページの「カラーパスエフェクト（Windows のみ）」

325 ページの「調整する色または色の範囲の指定」

明るさの値プリセットを使用した、輪郭、ブラーおよび輝度の調整

明るさの値エフェクトまたはそれに基づいたいずれかの明るさの値プリセットを適用して、ブラー、エンボス、シャープなどのエフェクトを微調整できます。明るさの値、および明るさの値に基づいたプリセットは、数値のマトリックスをピクセルのマトリックスにオーバーレイします。マトリックス内の各セルの値は、エフェクトコントロールパネルのスライダーを使用して設定できます。また、キーフレームを使用して、これらの値を時間の経過に応じて変化させることができます。ほとんどの場合、明るさの値エフェクト自体を適用して変更するよりも、いずれかの明るさの値プリセットを適用して変更したほうが簡単に目的の効果を得られます。

1 エフェクトパネルでビデオエフェクトビンの右向きの三角形をクリックして展開し、色調補正ビンを展開します。

2 タイムラインパネル内のクリップに、明るさの値エフェクトをドラッグします。

タイムラインパネルで効果を適用したいクリップを選択状態にし、エフェクトパネルから明るさの値エフェクトをエフェクトコントロールパネルに直接ドラッグすることもできます。

3 エフェクトコントロールパネルで、明るさの値の隣の右向きの三角形をクリックします。

「M」で始まる各設定は、3X3 のマトリックス内のセルを表します。例えば、「M11」は列 1、行 1 にあるセルを表します。「M22」は、マトリックスの中央のセルを表します。

4 セル設定の横の番号をクリックします。

5 このピクセルの明度の値にかける値を -999 ～ +999 の範囲内で入力します。

6 演算に含めるすべてのピクセルで、前の手順を繰り返します。すべてのセル設定の値を入力する必要はありません。

7「スケール」の横の番号をクリックし、演算に含めるピクセルの明度の値の合計を除算する値を入力します。

8「オフセット」の横の値をクリックして、スケールの計算結果に加算する値を入力します。

9「OK」をクリックします。

エフェクトがクリップ内の各ピクセルに 1 つずつ適用されます。

関連項目

355 ページの「明るさの値エフェクト」

照明効果エフェクトの追加

最大 5 つの光源を利用して効果的な照明効果をクリップに適用できます。照明の種類、向き、強さ、色、照明の中心、照明範囲などのプロパティを制御できます。また、バンプレイヤーコントロールでは、表面に 3D のような表現効果を出すなどの特殊効果を追加するために、ほかのフッテージのテクスチャまたはパターンを使用できます。照明効果エフェクトと基本 3D エフェクトの使用に関するビデオチュートリアルについては、Digital Media Net の Web サイトにある Jeff Schell のブログ「Creating A Title On A Reflective Surface」を参照してください。

注意：バンプレイヤーを除いて、すべての照明効果のプロパティは、キーフレームを使用してアニメートさせることができます。

プログラムモニターでも照明効果のプロパティを直接操作できます。エフェクトコントロールパネルで、照明効果の隣のトランスフォームアイコン をクリックすると、調整ハンドルとライトの中心が表示されます。

照明効果：元の画像（左）、スポットライトを適用した画像（中央）、全指向性の光源を適用した画像（右）

1 エフェクトパネルで、ビデオエフェクトビンの右向きの三角形をクリックして展開し、色調補正ビンを展開し、照明効果エフェクトをタイムラインパネル内のクリップにドラッグします。

タイムラインパネルで効果を適用したいクリップを選択し、エフェクトパネルから照明効果エフェクトをエフェクトコントロールパネルに直接ドラッグすることもできます。

2 エフェクトコントロールパネルで右向きの三角形をクリックして、照明効果エフェクトを展開します。

3 ライト 1 の右向きの三角形をクリックしてオプションを展開します。

4 メニューから「ライトの種類」を選択して、光源を指定します。

なし 光源をオフにします。

単一指向性 遠く離れた場所から光を照射し、太陽のように光の角度が変わりません。

全指向性 白熱電球で紙を照らした場合のように、画像の真上からあらゆる方向に光を照射します。

スポットライト 楕円形の光線を照射します。

5 ライトの色を指定するには、次のいずれかの操作を行います。

- 色見本をクリックし、カラーピッカーで色を選択して、「OK」をクリックします。
- スポイトツールアイコンをクリックし、コンピューター画面上の任意の場所をクリックして色を選択します。

6 （オプション）トランスフォームアイコンをクリックして、プログラムモニターに光源のハンドルとライトの中心を表示します。ハンドルやライトの中心 をドラッグして、光源の位置、スケールおよび回転を直接操作できます。

注意：ライトの設定が複数ある場合、各光源の中心がプログラムモニターに表示されます。ライトの中心をクリックすると、選択されたライトのハンドルが表示されます。

7 エフェクトコントロールパネルでは、次のコントロールを使用して各ライトのプロパティを設定します。

中央 光源の中心を表す X 座標と Y 座標の値を使用して、光源を移動します。また、プログラムモニターでライトの中心をドラッグしても光源の位置を変更できます。

主半径 全指向性の光源またはスポットライトの長さを調整します。また、プログラムモニターでいずれかのハンドルをドラッグすることもできます。

投影半径 単一指向性の光源とライトの中心 ⊕ の距離を調整します。値が 0 の場合、ライトの中心に光源が配置され、画像には最も強い光が当てられます。値が 100 の場合、ライトの中心から遠くに光源が配置され、画像に照射する光量が少なくなります。また、プログラムモニターで光源のポイントをドラッグして、ライトの中心からの距離を調整することもできます。

副半径 スポットライトの幅を調整します。光源が円形になった場合、副半径の値を増やすと、主半径の値も大きくなります。また、プログラムモニターでいずれかのハンドルをドラッグして、このプロパティを調整することもできます。

角度 単一指向性の光源またはスポットライトの方向を変更します。このコントロールを調整するには、度数で指定します。また、プログラムモニターでハンドルの外側にポインターを合わせると、ポインターが両端に矢印が付いた曲線 に変わるので、これをドラッグして光源を回転させることもできます。

照度 光源の明るさを調整します。

焦点 スポットライトの最も明るい領域のサイズを調整します。

重要：「ライトの種類」によって、使用できる照明効果のプロパティが決まります。トランスフォームアイコンをクリックして、プログラムモニターに光源のハンドルとライトの中心を表示させてください。

8 次のコントロールを使用して、照明効果のプロパティを設定します。

環境光のカラー 環境光の色を変更します。

環境光の照度 いろいろな光（日光や蛍光灯など）が室内にあるかのように、光を拡散します。値に 100 を指定すると、光源のみの光になり、-100 を指定すると光源の光がなくなります。環境光の色を変更するには、色見本をクリックして、カラーピッカーで色を選択します。

光沢 印画紙の表面を基準にして、-100（低反射）〜 100（高反射）の範囲で、表面が光を反射する量を制御します。

質感 色として反映されるのは、光源と光が照射されるオブジェクトのどちらかであるかを指定します。値に -100 を指定すると光源の色が反映され、100 を指定するとオブジェクトの色が反映されます。

露光量 光源の明度を増やしたり（正の値）、減らしたりします（負の値）。値が 0 の場合は、光源の初期設定の明度となります。

9 （オプション）手順 3 〜 7 を繰り返して、ライト（ライト 2 〜 ライト 5）を増やします。

10（オプション）バンプレイヤー（照明効果テクスチャ）として使用するクリップを追加した場合、バンプレイヤーメニューからバンプレイヤークリップを含むトラックを選択します。コントロールを使用して、バンプレイヤーのプロパティを調整します。

関連項目

331 ページの「照明効果テクスチャの適用」

294 ページの「位置、スケールおよび回転の調整」

Creating a Title on a Reflective Surface

照明効果テクスチャの適用

照明効果のバンプレイヤーでは、クリップのパターンまたはテクスチャを使用して、画像から光を反射する方法を制御できます。紙や水などのテクスチャのあるクリップを使用すると、3D に似た照明効果を引き出すことができます。

1 バンプレイヤー（テクスチャ）として使用するクリップを、タイムラインパネルで、テクスチャレイヤーを適用したいシーケンス内の別のトラックに追加します。
2 バンプレイヤークリップを含むトラックを非表示にするために、トラック出力の切り替えアイコン をクリックします。
3 同じシーケンスのクリップに照明効果エフェクトを追加します。
4 エフェクトコントロールパネルで右向きの三角形をクリックして、照明効果エフェクトを展開します。
5 （オプション）ライト 1 の隣にある右向きの三角形をクリックして、光源のプロパティを調整します。
6 バンプレイヤーメニューからバンプレイヤーを含むビデオトラックを選択します。
7 バンプチャンネルメニューから、バンプレイヤークリップの赤、緑、青またはアルファチャンネルのどれを使用して照明効果のテクスチャを作成するかを選択します。
8 「白を浮き上がらせる」オプションを選択すると、表面からチャンネルの白い部分が浮き上がります。このオプションを選択解除すると、暗い部分が浮き上がります。
9 下線付きの数値をスクラブすると、バンプの高さの値が平面（0）から山型（100）に変わります。

トランジションの概要：トランジションの適用

トランジションは、あるショットから次のショットにシーンを切り替えるときに使用します。ショットを切り替えるときは単純なカットを使用しますが、ショット間にトランジションを適用すれば、最初のショットをフェードアウトし、次のショットをフェードインさせるなどの効果を追加できます。Premiere Pro には、クロスフェードなどの繊細なトランジションや、ページターンやマルチワイプなどのスタイル化されたトランジションなど、シーケンスに適用できるさまざまなトランジションが用意されています。通常、ショット間にトランジションを配置しますが、クリップの最初または最後にのみトランジションを適用することもできます。

初期設定では、タイムラインパネルで、あるクリップを別のクリップの隣に配置するとカットになり、あるクリップの最後のフレームの後ろに次のクリップの最初のフレームが単純に続くだけになります。シーンの移り変わりを強調したり特殊効果を追加したりする場合は、ワイプ、ズーム、ディゾルブなど、さまざまなトランジションを追加します。エフェクトパネルでタイムラインにトランジションを追加し、タイムラインパネルとエフェクトコントロールパネルで編集します。

トランジションは、エフェクトパネルのビデオトランジションビンまたはオーディオトランジションビンにあります。Premiere Pro には、ディゾルブ、ワイプ、スライド、ズームなどの多数のトランジションが用意されています。これらのトランジションは、種類別にビン に分類されています。

トランジションの適用および調整方法に関するビデオチュートリアルについては、アドビ システムズ社の Web サイトを参照してください。

トランジションの作成に関するビデオチュートリアルとテキストチュートリアルについては、アドビ システムズ社の Web サイトを参照してください。

カスタムビンを作成して、独自にエフェクトをグループ化することができます（107 ページの「ビンの操作」を参照してください）。

クリップの予備フレームとトランジション

通常、シーンの重要な場面ではトランジションは使用しません。トランジションはクリップのインポイントの前およびアウトポイントの後ろにある、予備フレームで適用するのが最も効果的です。

クリップのメディア開始時間とインポイント間の予備フレームは「ヘッドマテリアル」、クリップのメディア終了時間とアウトポイント間の予備フレームは「テイルマテリアル」とも呼ばれます。

予備フレームを含むクリップ
A. メディア開始 **B.** 予備フレーム **C.** インポイント **D.** アウトポイント **E.** 予備フレーム **F.** メディア終了

場合によっては、ソースメディアに十分な長さの予備フレームがないことがあります。適用したトランジションのデュレーションに対して予備フレームのデュレーションが短い場合には、端のフレームを繰り返して対応しますというメッセージが表示されます。そのまま続行すると、トランジションは、警告を示す斜線が入った状態でタイムラインに表示されます。

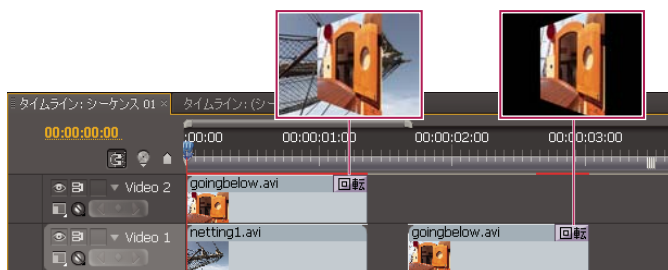
繰り返しのフレームを使用するトランジション

トランジションで最適な結果を得るためには、実際に使用するクリップのデュレーションのインポイントとアウトポイントの前後に十分な予備フレームができるようにソースメディアを撮影し、キャプチャを行ってください。

片側および両側トランジション

トランジションは通常 2 つのクリップ間に配置されます。これを両側トランジションと呼び、カット直前のクリップの最後の素材（ビデオまたはオーディオ）と、カット直後のクリップの最初の素材が結合されます。また、トランジションは、個々のクリップの最初または最後のみに適用することもできます。1 つのクリップのみに適用されたトランジションのことを、片側トランジションといいます。適用するクリップは、別のクリップと隣り合っているクリップでもトラック上の単独のクリップのどちらでもかまいません。両側トランジションは、カット直前のクリップの最後にハンドルがあり、カット直後のクリップの最初にハンドルがある場合のみ適用できます。詳しくは、333 ページの「トランジションの適用」を参照してください。

片側トランジションを使用すると、より詳細なトランジションの制御ができます。例えば、あるクリップをキューブスピントランジションで終了して、続く次のクリップにディザディゾルブトランジションを使用したフェードインで始まるようなエフェクトを作成することもできます。

片側トランジションは、透明な部分を背景にフェードインまたはフェードアウトします。タイムラインパネルでトランジションの下に表示されているクリップが、トランジションの透明な部分に表示されます（両側トランジションでは、この透明な部分に隣接するクリップのフレームが表示されます）。クリップがビデオ 1 にあるか、その下のトラックにクリップがない場合、透明な部分は黒になります。クリップの下のトラックに別のクリップがある場合、下のトラックのクリップがトランジションの背景として表示され、両側トランジションのようになります。

下に別のクリップがある片側トランジション（左）と下にクリップがない片側トランジション（右）の比較

クリップ間に黒い背景へのフェードアウトを作成する場合は、暗転トランジションを使用します。暗転を使用すると、下位クリップを表示せずに、常に黒い背景にフェードアウトします。

タイムラインパネルまたはエフェクトコントロールパネルでは、両側トランジションの場合は濃い色の対角線が表示され、片側トランジションの場合は対角線で濃い色と薄い色の領域に分割されます。

トランジションの種類
A. 繰り返しのフレームを使用する両側トランジション **B.** 両側トランジション **C.** 片側トランジション

注意：両側トランジションで、十分な予備フレームがないためフレームが繰り返し使用されている場合、繰り返しのフレームを使用している領域のトランジションアイコンには斜線が表示されます（332 ページの「クリップの予備フレームとトランジション」を参照してください）。

トランジションの適用

2 つのクリップ間のカットラインの中央にトランジションを配置するには、クリップが同一のトラック上にあり、クリップ間にスペースがないことが条件になります。トランジションパネルをタイムラインパネル上にドラッグするときは、トランジションの配置をインタラクティブに調整できます。クリップにトリミングされたフレームがあるかどうかで、クリップ間に配置したトランジションの調整方法が異なります。カーソルをカット位置に合わせると、配置オプションを示すカーソルに変わります。

- カット位置にある両方のクリップにトリミングされたフレームが含まれている場合は、トランジションをカットの中央に配置するか、どちらかのクリップの端に揃えてその位置でトランジションを開始または終了するように設定できます。
- どちらのクリップにもトリミングされたフレームが含まれていない場合は、トランジションが自動的にカットの中央に配置され、必要に応じてトランジションのデュレーションに合わせるために最初のクリップ、2 番目のクリップまたは両方のクリップからフレームを繰り返し使用します。フレームを繰り返して使用するトランジションには、斜線が表示されます。
- 最初のクリップにだけトリミングされたフレームが含まれている場合、トランジションは自動的に 2 番目のクリップのインポイントにスナップします。最初のクリップのトリミングされたフレームだけがトランジションとして使用され、2 番目のクリップのフレームが繰り返して使用されることはありません。

- 2 番目のクリップにだけトリミングされたフレームが含まれている場合、トランジションは最初のクリップのアウトポイントにスナップします。2 番目のクリップのトリミングされたフレームだけがトランジションとして使用され、最初のクリップのフレームが繰り返して使用されることはありません。

  トランジションの初期設定のデュレーションは、オーディオとビデオのどちらも 1 秒に設定されています。トリミングされたフレームはあるものの、トランジションのデュレーションに不十分な場合は、フレームに合わせてデュレーションが調整されます。トランジションを適用した後でも、トランジションのデュレーションと配置を調整できます。

注意：Premiere Pro CS5.5 では、トランジションコマンドは、統合されたすべてのオーディオトラック項目にまとめて適用されます。ただし、初期設定のオーディオトランジションを一度に複数のオーディオトラックに適用するには、タイムラインターゲットを有効にする必要があります。必要なオーディオトランジションは、ユーザーが初期設定で選択したものである必要があります。また、「オーディオトランジションを適用」コマンドを使用する必要があります。トランジションをドラッグ＆ドロップした場合は、単一のオーディオトラックのみに適用されます。

2 つのクリップ間へのトランジションの適用

1. エフェクトパネルで、適用するトランジションを見つけます。ビデオトランジションビンを展開し、目的のトランジションが入っているビンを展開する必要があります。
2. 2 つのクリップ間にトランジションを配置するには、2 つのクリップ間のカットラインにトランジションをドラッグし、クリップ A と B の中央アイコン が表示されたらマウスボタンを放します。

注意：タイムラインパネルで、クリップの先頭や最後部にトランジションをドラッグすると、トランジションの部分は枠付きで表示されます。

3. トランジションを設定するダイアログボックスがエフェクトコントロールに表示されるので、各種オプションを設定し「OK」をクリックします。

トランジションをプレビューするには、シーケンスを再生するか、時間インジケーターをトランジション部分でドラッグします。

片側トランジションの適用

1. エフェクトパネルで、適用するトランジションを見つけます。ビデオトランジションビンを展開し、目的のトランジションが入っているビンを展開する必要があります。
2. トランジションを 1 つのカット上に配置するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらトランジションをタイムラインパネルにドラッグします。クリップ A の最後を基準アイコンまたはクリップ B の先頭を基準アイコンが表示されたら、マウスボタンを放します。

クリップ A の最後を基準アイコン トランジションの最後を 1 つめのクリップの最後に配置します。

クリップ B の先頭を基準アイコン トランジションの最初を二つめのクリップの最初に配置します。

注意：タイムラインパネルで、クリップの先頭や最後部にトランジションをドラッグすると、トランジションの部分は枠付きで表示されます。

別のクリップと隣り合っていないクリップの最後にトランジションを配置するには、トランジションをドラッグ＆ドロップします。Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらドラッグしないでください。トランジションは自動的に片側トランジションになります。

トランジションをプレビューするには、シーケンスを再生するか、時間インジケーターをトランジション部分でドラッグします。

初期設定のトランジションの指定と適用

ビデオトランジションとオーディオトランジションを初期設定のトランジションとして指定し、シーケンス内のクリップ間に簡単に適用することができます。初期設定のトランジションのアイコンは、エフェクトパネルに赤い枠付きのアイコンで表示されます。Premiere Pro の初期設定のビデオトランジションはクロスディゾルブ、初期設定のオーディオトランジションはコンスタントパワーに設定されています。

また頻繁に使用する特定のトランジションを初期設定として指定することもできます。初期設定のトランジションの設定を変更すると、すべてのプロジェクトの初期設定が変更されます。初期設定のトランジションを変更しても、既にシーケンスに適用されているトランジションには影響はありません。

ほとんどまたはすべてのクリップに初期設定のトランジションを適用する場合は、「シーケンスへオート編集」コマンドの使用も検討してください。「シーケンスへオート編集」を使用すれば、追加するすべてのクリップの間に初期設定のビデオトランジションとオーディオトランジションを一括で適用することができます（181 ページの「シーケンスへのクリップの自動追加」を参照してください）。

初期設定のトランジションの指定

1 ウィンドウ／エフェクトを選択し、ビデオトランジションビンまたはオーディオトランジションビンを展開します。

2 初期設定に指定にするトランジションを選択します。

3 エフェクトパネルのメニューボタンをクリックするか、トランジションを右クリックします。

4 「選択したトランジションをデフォルトに設定」を選択します。

初期設定のトランジションのデュレーションの設定

1 次のいずれかの操作を行います。

- 編集／環境設定／一般（Windows）または Premiere Pro ／環境設定／一般（Mac OS）を選択します。
- エフェクトパネルのメニューボタンをクリックします。「デフォルトトランジションのデュレーション」を選択します。

2 「ビデオトランジションのデフォルトデュレーション」または「オーディオトランジションのデフォルトデュレーション」の値を変更し、「OK」をクリックします。

2 つのクリップ間への初期設定のトランジションの追加

初期設定のトランジションを 1 つまたは複数のトラック上の連続した隣り合うクリップに適用できます。

1 1 つまたは複数のトラックヘッダーをクリックして、トランジションを追加するトラックを選択します。

2 隣り合うクリップのつなぎ目の編集ポイントに時間インジケーターを移動します。編集ポイントに移動するには、プログラムモニターで次の編集ポイントへ移動ボタンまたは前の編集ポイントへ移動ボタンをクリックします。

3 ターゲットトラックがビデオの場合はシーケンス／ビデオトランジションを適用を選択し、オーディオの場合はシーケンス／オーディオトランジションを適用を選択します。

注意：ビデオトラックのクリップ間に初期設定のビデオトランジションを追加するには、Ctrl+D キー（Windows）または Command+D キー（Mac OS）を押します。オーディオトラックのクリップ間に初期設定のオーディオトランジションを追加するには、Ctrl + Shift + D キー（Windows）または Command + Shift + D キー（Mac OS）を押します。

選択したクリップ間への初期設定のトランジションの適用

2 つ以上の任意のクリップに、初期設定のビデオトランジションとオーディオトランジションを適用することができます。初期設定のトランジションは、選択したクリップが隣り合うすべての編集ポイントに適用されます。時間インジケーターの位置やクリップがターゲットトラック上にあるかどうかは関係しません。初期設定のトランジションは、選択したクリップが選択していないクリップと隣り合う場合、またはクリップが存在しない場合は適用されません。

1 タイムラインで、2 つ以上のクリップを選択します。Shift キーを押しながらクリップをクリックするか、クリップを囲むようにドラッグして選択します。

2 シーケンス／選択項目にデフォルトのトランジションを適用を選択します。

トランジションのコピーとペースト

シーケンス内の任意のトランジションをコピーし、同じタイプのトラックの任意のカットラインにペーストできます（ビデオトランジションはビデオトラックに、オーディオトランジションはオーディオトラックにペースト可能）。

1 シーケンス内のトランジションを選択します。

2 編集／コピーを選択します。

3 トランジションをペーストするカットラインに時間インジケーターを移動します。

4 編集／ペーストを選択します。

- 両側トランジションを両側にクリップのある場所にペーストすると、トランジションは両側のまま維持されます。
- 両側トランジションを片側だけにクリップのある場所にペーストすると、トランジションは片側になります。
- 片側トランジションを両側にクリップのある場所にペーストすると、トランジションは両側になります。

トランジションの置き換え

❖ エフェクトパネルから別のビデオトランジションまたはオーディオトランジションをシーケンス内の既存のトランジションの上にドラッグします。

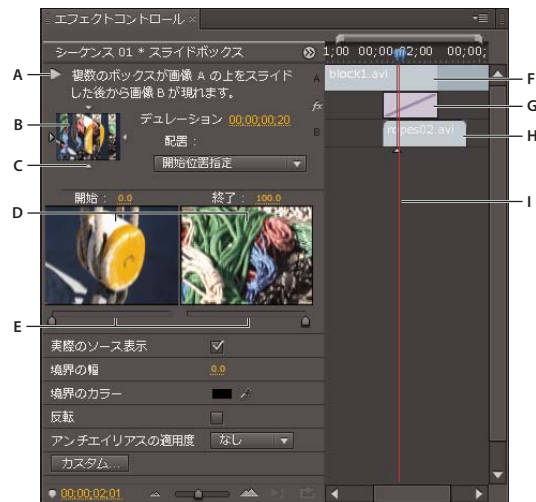
トランジションを置き換えた場合、配置とデュレーションの情報は維持されます。ただし、既存のトランジションの設定は削除され、新しいトランジションの初期設定値に置き換えられます。

関連項目

340 ページの「トランジションの設定の変更」

トランジションの変更とカスタマイズ

エフェクトコントロールパネルでのトランジションの表示

エフェクトコントロールパネルを使用して、シーケンスに配置したトランジションの設定を変更できます。設定はトランジションごとに異なります。エフェクトコントロールパネルで、連続したクリップとトランジションは A ロール／ B ロール形式で表示されます。

エフェクトコントロールパネルのタイムライン
A. トランジションを再生ボタン **B.** トランジションのプレビュー **C.** 境界セレクター **D.** クリップのプレビュー **E.** 開始／終了スライダー **F.** クリップ A（最初のクリップ）**G.** トランジション **H.** クリップ B（2 番目のクリップ）**I.** 時間インジケーター

- エフェクトコントロールパネルでトランジション設定を表示するには、タイムラインパネルのトランジションをクリックします。
- エフェクトコントロールパネルでタイムラインルーラーを表示または非表示にするには、タイムラインビューの表示／非表示ボタン をクリックします。必要に応じて、パネルの表示幅を広げて、このボタンが表示されてアクティブになるようにします。
- エフェクトコントロールパネルでトランジションを再生するには、トランジションを再生ボタンをクリックします。この場合のトランジションのプレビューは、プログラムモニターには表示されません。
- エフェクトコントロールパネルに実際のクリップのフレームを表示するには、「実際のソース表示」をオンにします。
- トランジションの特定のフレームを表示するには、トランジションを再生ボタンをクリックして、エフェクトコントロールパネルのタイムラインルーラーで表示するフレームまで時間インジケーターを移動させます。

注意：トランジションではキーフレームは使用できません。エフェクトコントロールパネルのタイムラインビューは、トランジションの配置とデュレーションの調整に使用します。

関連項目

340 ページの「トランジションの設定の変更」

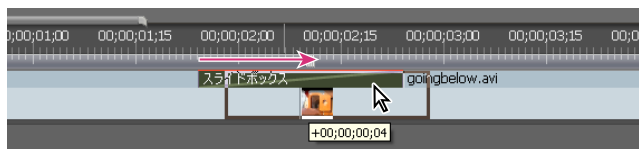
トランジションの配置の調整

タイムラインパネルまたはエフェクトコントロールパネルで、2 つのクリップ間に適用したトランジションの配置を変更できます。トランジションは、カットを中心に配置する必要はありません。また、厳密にカットに揃えて配置する必要もありません。必要に応じてカット上でトランジションをドラッグして配置を調整できます。

注意：両側トランジションを片側トランジションに変更することはできません。両側トランジションをクリップの最初または最後に配置し直す場合は、隣接するクリップの予備フレームが使用されます。

タイムラインパネルでのトランジションの配置

1 タイムラインパネルで、トランジションが見やすいようにズームインします。

2 カット上でトランジションをドラッグして移動します。

タイムラインパネルでトランジションをドラッグして移動

エフェクトコントロールパネルでのトランジションの配置

1 タイムラインでトランジションをダブルクリックして、エフェクトコントロールパネルを開きます。

2 エフェクトコントロールパネルにタイムラインルーラーが表示されていない場合は、エフェクトコントロールパネルのタイムラインビューの表示／非表示ボタン をクリックします。必要に応じて、パネルの表示幅を広げて、このボタンが表示されてアクティブになるようにします。

3 エフェクトコントロールパネルのタイムラインルーラーで、カーソルをトランジションの中央に移動し、カーソルがトランジションのスライドアイコン に変わったら、必要に応じてトランジションをドラッグします。微調整を行うには、タイムラインルーラーを拡大します。

- カットラインの中央にトランジションを配置するには、エフェクトコントロールパネルで、トランジションをダブルクリックして、クリップ A と B の中央を選択します。
- トランジション全体を編集ポイントよりも前のクリップ部分に配置するには、トランジションを左にドラッグして、トランジションの最後を編集ポイントに揃えます。または、エフェクトコントロールパネルで、トランジションをダブルクリックして、クリップ A の最後を基準を選択します。
- トランジション全体を編集ポイントよりも後ろのクリップ部分に配置するには、トランジションを右にドラッグして、トランジションの先頭を編集ポイントに揃えます。または、エフェクトコントロールパネルで、トランジションをダブルクリックして、クリップ B の先頭を基準を選択します。
- トランジションを左または右に少しドラッグして、任意の位置に配置することもできます。微調整を行うには、タイムラインルーラーをズームインします。

エフェクトコントロールパネルのタイムラインルーラーでのトランジションのドラッグ

エフェクトコントロールパネルの配置メニューからオプションを選択することもできます。開始位置指定オプションは、トランジションをカット上の独自の位置にドラッグした場合にのみ、「配置」フィールドに表示されます。

カットとトランジションの同時移動

エフェクトコントロールパネルで、カットの位置を調整できます。カットラインを移動すると、クリップのインポイントとアウトポイントが変更されますが、ムービーの長さは変わりません。カットを移動すると、それにともなってトランジションも移動します。

注意：クリップの最後よりも後ろにカットを移動することはできません。どちらのクリップにもカットラインに面してトリミングされたフレームが含まれていない場合は、カット位置を変更することはできません。

1 タイムラインでトランジションをダブルクリックして、エフェクトコントロールパネルを開きます。

2 エフェクトコントロールパネルにタイムラインルーラーが表示されていない場合は、エフェクトコントロールパネルのタイムラインビューの表示／非表示ボタン をクリックします。必要に応じて、パネルの表示幅を広げて、このボタンが表示されてアクティブになるようにします。

3 エフェクトコントロールパネルのタイムラインルーラーで、トランジション上にカーソルを移動し、カットを表す細い垂直線に合わせます。カーソルがトランジションのスライドアイコン からリップル編集アイコン に変わります。

4 必要に応じてカットをドラッグします（クリップのいずれかの端を越える位置にカットを移動することはできません）。

トランジションのデュレーションの変更

タイムラインパネルまたはエフェクトコントロールパネルで、トランジションのデュレーションを編集できます。トランジションのデュレーションは、初期設定では 1 秒に設定されます。

トランジションのデュレーションを長くするには、一方または両方のクリップのトリミングされたフレームが、そのデュレーションの長さ以上必要です（332 ページの「クリップの予備フレームとトランジション」を参照してください）。

タイムラインパネルでのトランジションのデュレーションの変更

❖ タイムラインパネルで、カーソルをトランジションの上に移動し、カーソルがインポイントアイコン またはアウトポイントアイコン に変わったら、横方向にドラッグします。

エフェクトコントロールパネルでのトランジションのデュレーションの変更

1 タイムラインでトランジションをダブルクリックして、エフェクトコントロールパネルを開きます。

2 次のいずれかの操作を行います。

- エフェクトコントロールパネルのタイムラインルーラーで、カーソルをトランジションの上に移動し、カーソルがインポイントアイコン またはアウトポイントアイコン に変わったら、横方向にドラッグします（エフェクトコントロールパネルにタイムラインルーラーが表示されていない場合は、エフェクトコントロールパネルのタイムラインビューの表示／非表示ボタン をクリックします。必要に応じて、パネルの表示幅を広げて、このボタンが表示され、アクティブになるようにします）。
- デュレーションの値をドラッグするか、値を選択して新しい値を入力します。トランジションの長さがどのように変わるかは、現在選択している配置オプションによって決まります。

クリップ A と B の中央または開始位置指定 トランジションの開始点と終了点がそれぞれ同じ量だけ逆方向に移動します。

クリップ B の先頭を基準 トランジションの終了点だけが移動します。

クリップ A の最後を基準 トランジションの開始点だけが移動します。

トランジションの初期設定のデュレーションの指定

初期設定のトランジションのデュレーションを変更しても、新たに設定した値は、既に配置されているトランジションには影響を与えません。

1 編集／環境設定／一般を選択します。

2「ビデオトランジションのデフォルトデュレーション」または「オーディオトランジションのデフォルトデュレーション」の値を変更し、「OK」をクリックします。

トランジションの中心の移動

アイリス（円形）などの一部のトランジションは、中心を基準に配置されます。中心を移動できるトランジションでは、エフェクトコントロールパネルの A プレビューエリアの小さい円をドラッグして中心を移動させることができます。

1 タイムラインでトランジションをクリックして、エフェクトコントロールパネルを開きます。

2 エフェクトコントロールパネルの A プレビューエリアで、小さい円をドラッグしてトランジションの中心を移動します（調整可能な中心点がないトランジションもあります）。

初期設定の中心（左）と移動した中心（右）

トランジションの設定の変更

1 タイムラインパネルで、トランジションをクリックして選択します。

2 エフェクトコントロールパネルで、設定を調整します。

境界セレクター トランジションの方向を変更します。変更するには、トランジションのサムネールにある境界セレクター矢印をクリックします。例えば、ドア（扉）トランジションは、上下左右の方向から選択することができます。方向が 1 つのトランジション、または方向が指定できないトランジションでは、境界セレクターは表示されません。

開始／終了スライダー トランジションの開始点と終了点におけるトランジションの適用状況（完了した割合）を設定します。Shift キーを押しながらスライダーを移動すると、開始／終了スライダーが一緒に移動します。

実際のソース表示 クリップの開始フレームと終了フレームを表示します。

境界の幅 トランジションに表示される境界線の幅を調整します（オプション）。初期設定では、境界線は表示されないようになっています。境界線を持たないトランジションもあります。

境界のカラー トランジションの境界線のカラーを指定します。色見本をクリックするか、スポイトツールを使用して色を選択します。

反転 トランジションを逆再生します。例えば、クロックワイプトランジションでは反時計回りに再生されます。

アンチエイリアスの適用度 トランジションの端の滑らかさを調整します。

カスタム トランジションに固有な設定を変更します。ほとんどのトランジションにカスタム設定はありません。

オーディオエフェクト

Premiere Pro には VST（Virtual Studio Technology）オーディオプラグインが用意されています。これらのプラグインを使用して、オーディオクリップのプロパティを変化させたり、オーディオに特殊効果を付加することができます。ほとんどのエフェクトは、モノラル、ステレオ、5.1 クリップに対応しています。これらのエフェクトは、特に指定のない限りクリップとトラックのどちらに適用することもできます。Soundbooth をインストールしている場合には、Adobe Soundbooth から VST エフェクトを自動的に検索、認識し、使用できるようになります。

注意：各オーディオエフェクトにはバイパスオプションがあります。このオプションを使用すると、設定するキーフレームでエフェクトのオンまたはオフを指定することができます。

Premiere Pro CS5.5 では、オーディオエフェクトは単一のエフェクト内に統合され、オーディオエフェクトフォルダー内のフラットリストに表示されます。オーディオエフェクトを適用すると、対象クリップに対して適切な種類のエフェクト（モノラル、ステレオ、5.1）が自動的に適用されます。一部のエフェクトには制限があり、特定の種類のトラックでしか使用できません。例えば、バランスエフェクトはステレオトラックにのみ適用可能で、モノラルや 5.1 には適用できません。以下のエフェクトには、こうした制限があります。

- バランス（ステレオのみ）
- チャンネルボリューム（ステレオおよび 5.1 のみ）
- 左チャンネルへ振る（ステレオのみ）
- 右チャンネルへ振る（ステレオのみ）
- チャンネルの入れ替え（ステレオのみ）

Premiere Pro CS5.5 の統一されたオーディオエフェクトについて詳しくは、Video2Brain のビデオを参照してください。

また、Premiere Pro work area のこのブログ投稿でも Premiere Pro CS5.5 の統一されたオーディオエフェクトについて説明しています。

注意：統合されたオーディオエフェクトのプリセットは、単一または複数のオーディオエフェクトから作成できます。

オーディオへのエフェクトの適用

オーディオミキサーでのオーディオエフェクトの適用

オーディオミキサーで、エフェクトをエフェクトとセンドの設定領域で選択してから、トラックエフェクトオプションを制御します。エフェクトとセンドの設定領域が表示されていない場合は、オーディオミキサーの左側にあるエフェクトとセンドの表示／非表示の横の三角形をクリックして表示することができます。エフェクトとセンドの設定領域にはエフェクトの選択メニューが用意されていて、トラックにエフェクトを最大 5 つまで適用できます。エフェクトはリストに表示される順序で処理され、エフェクトが適用された結果が次のエフェクトに渡されます。したがって、エフェクトの順序を変更すると処理結果も変わります。また、エフェクトリストから、追加した VST プラグインの制御機能をすべて使用することができます。オーディオミキサーで適用されたエフェクトは、タイムラインパネルでも表示および編集することができます。

エフェクトを、プリフェーダーまたはポストフェーダーに指定することができます。プリフェーダーとポストフェーダーの違いは、トラックのフェーダーが適用される前または後のどちらにエフェクトが適用されるかという点です。初期設定では、プリフェーダーに指定されています。

オーディオミキサーでは、エフェクトのパラメーターをアニメーションさせる場合は、オートメーションオプションを使用して記録することができます。また、タイムラインでキーフレームを使用して指定することができます。

オーディオエフェクト
A. 適用エフェクト名、およびエフェクトメニュー **B.** エフェクトをバイパス **C.** 選択したエフェクトプロパティの制御つまみ **D.** エフェクトプロパティメニュー

同じエフェクトを繰り返し使用する場合は、サブミックスを使用してエフェクトを共有し、システムリソースを節約します。この場合、サブミックスを作成してエフェクトを適用し、センドを使用してそのサブミックスへトラックをルーティングすることでエフェクトを処理させます。

関連項目

251 ページの「センドを使用したトラックのルーティング」

250 ページの「サブミックスの操作」

オーディオミキサーでのトラックへのエフェクトの適用

1 （オプション）オーディオミキサーでエフェクトとセンドの設定領域を表示するには、オーディオミキサーの左にあるエフェクトとセンドの表示／非表示の横の三角形をクリックします。

2 エフェクトを適用するトラックで、エフェクトの選択の三角形をクリックして、メニューからエフェクトを選択します。

トラックにエフェクトを使用する場合は、適用する順序を検討してください。エフェクトとセンドの設定領域内でエフェクトをドラッグして移動することはできません。

3 必要に応じて、エフェクトとセンドの設定領域の下部にあるメニューから、編集するエフェクトパラメーターを選択します。

4 パラメーターメニューの上のコントロールを使用してエフェクトオプションを調整します。

注意：VST プラグインエフェクトによっては、オプションコントロールを備えた別のパネルでエフェクトオプションを調整することができます。トラックエフェクト名をダブルクリックして VST エディターパネルを開きます。

タイムラインでのオーディオトラックエフェクトの調整

基本オーディオエフェクトであるトラックまたはパンナーエフェクトは、トラックのキーフレームのラバーバンドを操作するか、オーディオミキサーのコントロールを使用して調整できます。

1 必要に応じて、タイムラインパネルでトラック名の隣の右向きの三角形をクリックして、クリップが含まれているオーディオトラックの表示を展開します。

2 トラック名の左下にあるキーフレームを表示ボタン をクリックして、メニューから「トラックキーフレームを表示」を選択します。

3 オーディオトラックのクリップの左上のメニュー（初期設定として「トラック：ボリューム」が表示されます）をクリックして、表示されるメニューからエフェクト名およびプロパティを選択します。プリフェーダーエフェクトはリストの最

上部に、ポストフェーダーエフェクトはリストの最下部に表示されます。エフェクト名の次に表示される番号は、トラックエフェクトリストでの位置、つまりレンダリング順序を示しています。

4 ペンツールを使用して、レベルを均一に調整するか（キーフレームが追加されていない場合）、キーフレームを追加または編集します。

トラックエフェクトのコピーとペースト

トラックのある領域からトラックエフェクトをコピーして、別の領域にペーストできます。ペーストするトラックエフェクトのキーフレームは、コピー元のトラックの、時間インジケーターの位置に配置されます。ターゲットトラックの指定は、ペーストするキーフレームの位置に影響を与えません。

1 タイムラインで、1 つまたは複数のトラックキーフレームを選択してコピーします。複数のトラックキーフレームを選択するには、Shift キーを押しながら各キーフレームをクリックするか、ドラッグして周囲のキーフレームを囲みます。

2 編集／コピーを選択します。

3 キーフレームをペーストする位置に時間インジケーターを移動します。

4 編集／ペーストを選択します。

トラックエフェクトのプリフェーダーまたはポストフェーダーへの指定

❖ オーディオミキサーのエフェクトとセンドの設定領域で、エフェクトを右クリック（Windows）、または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）して、「プリフェーダー」または「ポストフェーダー」を選択します。

オーディオミキサーでのトラックのエフェクトの削除またはバイパス

❖ オーディオミキサーのエフェクトリストで、次のいずれかの操作を行います。

- トラックに適用されたエフェクトを削除するには、削除するエフェクトの隣の下向き三角形をクリックして、「なし」を選択します。
- トラックに適用されたエフェクトをバイパスするには、エフェクトリストの最下部付近にあるエフェクトをバイパスボタン をクリックして、スラッシュ入りアイコンの表示に変更します。

VST エフェクトの操作

Premiere Pro では、Steinberg VST（Virtual Studio Technology）オーディオプラグイン形式がサポートされています。これにより、他社製の VST オーディオエフェクトを追加することができます。Premiere Pro には、VST プラグインエフェクトもあります。これらのエフェクトは、オーディオミキサーとエフェクトコントロールパネルの両方に表示されます。トラックベースの VST プラグインによって、さらにコントロールが追加される場合もあります。VST エフェクトは、ほかのエフェクトと同じ方法でトラックやクリップに適用します。

オーディオミキサーのエフェクトとセンドの設定領域では、VST エフェクトはエフェクトの選択メニューに表示されます。エフェクトパネルでは、オーディオエフェクトビンに表示されるので、クリップごとにエフェクトを適用することができます。ほとんどの場合、VST エフェクトは、そのエフェクトがサポートするチャンネル数に対応したトラックタイプのオーディオエフェクトビンに表示されます。例えば、ステレオ VST エフェクトは、オーディオミキサーではステレオトラックのトラックエフェクトメニューのみに表示され、エフェクトパネルのオーディオエフェクトビンではステレオビンに表示されます。いずれかの VST エフェクトを適用すると、そのエフェクトのコントロールが表示された独立したウィンドウを開くことができます。エフェクトにオートメーションを使用する場合などは、VST エディターウィンドウをいくつでも開いておくことができます。ただし、プロジェクトを閉じると VST エディターウィンドウもすべて閉じられます。

Premiere Pro 以外の VST 互換アプリケーションがインストールされている場合、既存の VST フォルダーから VST エフェクトが検索されます。Premiere Pro アプリケーションの Plug-ins フォルダーには、Premiere Pro が使用するためだけのプラグインファイルが入った VSTPlugins フォルダーがあります。

注意：Adobe 製ではない VST エフェクトを使用する場合、各プラグインのコントロールレイアウトおよび処理結果はプラグインメーカーの仕様に従ったものになります。Adobe Premiere Pro では、各メーカーの仕様に従ったコントロールの表示と処理のみが行われます。

VST エディターパネルでの VST エフェクトの調整

オーディオミキサーでは、特定の VST エフェクトに対して VST エディターパネルを開いてエフェクトオプションを調整することができます。

注意：エフェクトコントロールパネルから VST エディターウィンドウを開くことはできません。

1. エフェクトとセンドの設定領域を表示する必要がある場合は、オーディオミキサーの左側にあるエフェクトとセンドの表示／非表示の横の三角形をクリックします。
2. エフェクトとセンドの設定領域で、「エフェクトの選択」セクションにある下向き三角形のいずれかをクリックして、エフェクトの名前を選択します。
3. エフェクト名をダブルクリックします。

VST エディターパネルが開きます。このパネルは、ほかのパネルと同様にドッキングまたはグループ化できます。

4. VST エディターパネルで、オプションを指定します。

注意：VST プラグインエフェクトのオプションコントロールは、エフェクトとセンドの設定領域の最下部にも表示されます。

DeNoiser エフェクトの VST エディター

VST エフェクトのプリセットの選択

❖ オーディオミキサーのエフェクトとセンドの設定領域でエフェクト名を右クリック（Windows）、または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）して、表示されるメニューの下部にリストされているプリセットを選択します。

注意：プリセットをサポートしていないエフェクトでは、選択できるのは「デフォルト」だけです。「デフォルト」を選択すると、エフェクトのすべてのオプションの値がリセットされます。

バランスエフェクト

バランスエフェクトでは、左チャンネルと右チャンネルの相対的なボリュームを調整することができます。正の値を指定すると右チャンネルの比率が増え、負の値を指定すると左チャンネルの比率が増えます。このエフェクトは、ステレオクリップのみに適用することができます。

バンドパスエフェクト

バンドパスエフェクトは、指定範囲（周波数帯域）外の周波数を除去します。このエフェクトは、5.1、ステレオまたはモノラルクリップに適用することができます。

センター 除去する周波数範囲の中心値を指定します。

Q 残す周波数帯域の幅を指定します。設定が低いと周波数帯域の幅が広くなり、設定が高いと周波数帯域の幅が狭くなります。

バスエフェクト

バスエフェクトでは、オーディオの低周波数（200 Hz 以下）を増加または減少させることができます。「ブースト」には、低周波数の増加量または低減量をデシベル単位で指定します。このエフェクトは、5.1、ステレオまたはモノラルクリップに適用することができます。

チャンネルボリュームエフェクト

チャンネルボリュームエフェクトでは、ステレオまたは 5.1 のクリップや、トラックの各チャンネルのボリュームを、個別に調整することができます。各チャンネルのレベルはデシベル単位で指定します。

関連項目

239 ページの「1 つまたは複数のクリップのノーマライズ」

240 ページの「マスタートラックのノーマライズ」

Chorus エフェクト

Chorus エフェクトは、軽いフィードバックを含む複数のショートディレイを追加することにより、複数の音声や楽器が同時に演奏されている様子をシミュレートします。魅力的で豊かなサウンドが得られます。Chorus エフェクトは、ボーカルトラックを強調したり、モノラルオーディオにステレオの広がりを与えたりする場合に使用できます。また、独自の特殊効果を加える場合にも使用します。

Premiere Pro では、直接シミュレーション方式を使用してコーラス効果を得ています。各ボイス（またはレイヤー）のタイミング、イントネーション、ビブラートをわずかに変化させて、オリジナルと異なったものにします。フィードバック設定を使用すると、さらに品質の高い音声が得られます。

モノラルファイルで最適な結果を得るには、ステレオに変換してから Chorus エフェクトを適用します。

バイパス Chorus エフェクトを適用またはバイパスするためのキーフレームを設定可能なオプション。

カスタムセットアップ プロパティの調整に使用するミキサー形式のコントロールパネルが開きます。

個別のパラメーター Chorus エフェクト用の一連のパラメーターコントロールが表示されます。

- **Lfo Type** 低周波数オシレータの波形の種類を正弦（Sin）、矩形（Rect）、三角（Tri）の中から指定します。
- **Rate** 振幅の変更が発生する最大レートを指定します。値を非常に小さくすると、ボイスのボリュームがゆっくりと大きくなったり小さくなったりして、息継ぎの下手な歌手の歌声のように聞こえる結果となります。値を非常に大きくすると、震えた不自然なサウンドになります。

値を極端に大きくすると、趣向の変わった特殊効果が得られます。

- **Depth** 発生する振幅の最大変化を指定します。例えば、コーラスボイスの振幅を変更して、オリジナルのボイスより 5 dB 大きくまたは小さくすることができます。この設定値を極端に小さく（1 dB 未満）すると、「変調レート」を極端に大き

くしないとデプスを聞き取れない可能性があります。しかし、この設定値が極端に大きいと、オリジナルのサウンドが断続的に打ち消されてしまい不快な振動音が生じる可能性があります。自然なビブラートが得られる設定値は 2 ～ 5 dB 程度です。この設定は最大値を指定するだけなので、ビブラートボリュームが常に設定値どおりまで小さくなるとは限りません。これは、自然なサウンドが得られるようにするため意図的に制限してあるためです。

- **Mix** ドライ信号とエフェクト信号の比率を決定します。100%の設定は比率 1/1 に相当します。0 の場合は、エフェクト信号は無効になります。
- **Feedback** 処理済みのボイスをエフェクト入力に戻す比率をパーセントで追加します。波形にエコーまたはリバーブエフェクトを追加することができます。フィードバックを小さく（10 %未満）すると、ディレイとビブラートの設定によっては厚みが加わることがあります。大きな値を設定すると大きなリンギングやその他の偽音などのフィードバックが生じ、信号がクリップしてつぶれるほどの音量となる可能性もあります。場合によっては、このようなクリッピングによるエフェクトを意図的に使用することもできます。
- **Delay** 許可する最大ディレイを指定します。コーラスのエフェクトを作成する場合、時間経過とともに変化する短いディレイ（通常は 15 ～ 35 ミリ秒の範囲）を導入することが 1 つの重要な要素となります。この設定値が非常に短いと、すべてのボイスがオリジナルと一体化してしまい、結果的に不自然なフランジエフェクトとなる可能性があります。設定値が大きすぎると、音が小刻みに震えて聞こえる結果になる可能性があります。

DeClicker エフェクト

DeClicker エフェクトは、オーディオ信号から不要なクリックノイズを除去するために使用します。フィルムの編集でつなぎが悪かったり、オーディオフッテージでデジタル編集が悪かったりすると、クリックノイズが発生しがちです。DeClicker は、マイクに何かが当たったときに発生する小さなポップノイズにも有効です。

エフェクトコントロールパネルで、このエフェクトのカスタムセットアップには、Input モニターと Output モニターが表示されます。Input モニターには、検出されたクリックノイズが含まれた入力信号が表示されます。Output モニターには、クリックノイズが除去された状態の出力信号が表示されます。

Threshold 検出のしきい値を指定します。それによって信号がどの程度影響を受けるかが指定されます。このコントロールの範囲は 0 ～ 100% です。

DePlop 低周波数のクリックノイズを除去する度合いを指定します。このような音はクリックノイズより太い音（プロップ）になることがあります。このコントロールの範囲は 0 ～ 100% です。

DeCrackler エフェクトエフェクト

Decrackler エフェクトは、16mm フィルムや 35mm フィルムのサウンドトラックの音源、シェラック製やバイナル（ビニール）製のレコードなどから、クラックルノイズを除去します。また、窓を叩く雨粒の音、低品質のオーディオケーブル、マイクケーブルの側に置かれた電子デバイスおよびクリップで付けられたマイクの服とのこすれによるクラックルノイズも軽減できます。

エフェクトコントロールパネルで、このエフェクトのカスタムセットアップには、Detected Crackles モニターと Output モニターが表示されます。Detected Crackles モニターには、検出されたクラックルノイズが含まれた入力信号が表示されます。Output モニターには、クラックルノイズが除去された状態の出力信号が表示されます。

Threshold クラックルノイズの検出レベルを指定します。このコントロールの範囲は 0 ～ 100% です。

Reduction クラックルノイズを除去する度合いを指定します。このコントロールの範囲は 0 ～ 100% です。

Efficiency メーター このメーターは、DeCrackler の効率を示します。最大値を得るには Threshold ダイヤルを調整する必要があります。しきい値が非常に低い場合にも最大値は得られますが、しきい値が低いために元のオーディオ信号が損なわれていることに注意してください。

Audition このオプションを選択すると、除去された音だけを聴くことができます。このモードにしたときにオーディオの本来の内容が聞こえたとしたら、それはしきい値が低すぎることを示しています。しきい値を調整しないままにすると、オーディオ信号が損なわれます。

DeEsser エフェクト

DeEsser エフェクトは、ナレーターやボーカリストが「s」や「t」の文字を発音したときに発生しがちな歯擦音や、その他の耳障りな高周波数の擦過音を除去します。このエフェクトは、5.1、ステレオまたはモノラルクリップに適用することができます。

Gain 擦過音を低減する量を指定します。メーターに、低減の量がデシベル単位で表示されます。

Male、Female ナレータまたはボーカリストの性別を指定します。このオプションによって、エフェクトを性別によるトーンの違いに適合させせることができます。

DeHummer エフェクト

DeHummer エフェクトは、オーディオから不要な 50 Hz/60 Hz のハム（ブーンという音）を除去します。このエフェクトは、5.1、ステレオまたはモノラルクリップに適用することができます。

Reduction ハムを低減する量を指定します。値が大きいと、低周波域に含まれる必要なオーディオ情報もカットされる場合があります。

Freq. ハムの中心周波数を指定します。通常、ヨーロッパと日本では 50 Hz、米国とカナダでは 60 Hz です。通常、ハムの周波数は静的ではなく、上下 5 Hz の範囲で変動します。「50 Hz」ボタンまたは「60 Hz」ボタンをクリックして、該当する周波数を設定します。

Filter ハムの除去に使用するフィルターの数を指定します。ハムは、50 または 60 Hz の基本周波数のみで構成されているのではなく、基本周波数の倍数の周波数（100/110 Hz、150/160 Hz など）を持つ倍音も含んでいます。値を大きくすると、CPU 使用率が上昇します。この値を調整して、フィルター処理する倍音の周波数の数を決定します。例えば、「Freq.」値として「60 Hz」を、「Filter」値として「4#」を選択した場合、DeHummer エフェクトは 60 Hz の周波数と 3 つの倍音の周波数（120 Hz、240 Hz および 480 Hz）をフィルター処理するので、フィルター処理される周波数は合計 4、つまり「Filter」に指定した「4#」となります。値を大きくするほど、大きな処理能力が必要になります。

ディレイエフェクト

ディレイエフェクトは、オーディオクリップの音声にエコーを追加します。エコーは指定した時間が経過してから再生されます。このエフェクトは、5.1、ステレオまたはモノラルクリップに適用することができます。

ディレイ エコーが再生されるまでの時間を指定します。最大値は 2 秒です。

フィードバック 小さくなっていく複数のエコーを作成するためのパラメーターで、エコーに追加する遅延信号の割合をパーセント単位で指定します。

ミックス エコーの量を設定します。

DeNoiser エフェクト

DeNoiser エフェクトは、テープのノイズを自動的に検出して除去します。このエフェクトは、磁気テープなどへのアナログ録音のノイズを除去する場合に使用します。このエフェクトは、5.1、ステレオまたはモノラルクリップに適用することができます。

Noisefloor クリップ再生時のノイズフロアのレベルをデシベル単位で示します。

Freeze ノイズフロアの予測を現在の値で停止します。このコントロールは、クリップ内で断続的に発生するノイズを検出する場合に使用します。

Reduction 除去するノイズの量を -20 ～ 0 dB の範囲で指定します。

Offset 自動的に検出されるノイズフロアと、ユーザーが定義する値の間のオフセット値を設定します。値は、-10 ～ +10 dB の範囲で指定します。オフセットを使用すると、自動のノイズ除去では不十分な場合に制御を強化することができます。

Dynamics エフェクト

Dynamics エフェクトには、オーディオを調整するための一連のコントロールがあります。これらのコントロールは組み合わせて使用するか、個別に使用します。値の調整は、カスタムセットアップビューのグラフィックコントロールを使用するか、個別のパラメーター ビューで調整することができます。このエフェクトは、5.1、ステレオまたはモノラルクリップに適用することができます。

AutoGate 指定されたしきい値に満たないレベルの信号を除去します。このコントロールは、例えばナレーションのバックグラウンド信号など、録音中の不要なバックグラウンド信号を除去する場合に使用します。この場合、ナレーションが停止したときに常にゲートを閉じるように設定すると、ほかの音声が除去されます。LED の色は、ゲートのモードを示します。緑はゲートが開いていることを、黄色はアタックまたはリリースを、赤はゲートが閉じていることを示します。「AutoGate」には以下のコントロールがあります。

- **Threshold** ゲートを開くときの入力信号レベルの下限を -60 ～ 0 dB の範囲で指定します。信号レベルがこのレベルに満たない場合、ゲートは閉じて、入力信号の音がミュートされます。
- **Attack** 信号レベルがしきい値を超えた場合にゲートを開くまでの時間を指定します。
- **Release** 信号レベルがしきい値より低くなった場合にゲートを閉じるまでの時間を 50 ～ 500 ミリ秒の範囲で指定します。
- **Hold** 信号レベルがしきい値より低くなってからゲートを閉じたままにする時間を 0.1 ～ 1000 ミリ秒の範囲で指定します。

Compressor 小さい音のレベルを上げて大きい音のレベルを下げることで、ダイナミックレンジのバランスをとり、クリップのデュレーション全体でレベルを一定にします。「Compressor」には以下のコントロールがあります。

- **Threshold** 圧縮を実行するときの信号レベルの下限を -60 ～ 0 dB の範囲で設定します。しきい値に満たないレベルは処理対象になりません。
- **Ratio** 圧縮を適用する比率を 8:1 以内で設定します。例えば、この比率が 5:1 の場合、入力レベルが 5 dB 上がると出力は 1 dB 上がります。
- **Attack** 信号がしきい値を超えた時点からコンプレッサーが応答するまでの時間を 0.1 ～ 100 ミリ秒の範囲で指定します。
- **Release** 信号がしきい値より低くなった時点からゲインが元のレベルに戻るまでの時間を 10 ～ 500 ミリ秒の範囲で指定します。
- **Auto** 入力信号に基づいてリリース時間が計算されます。
- **MakeUp** 圧縮によるゲインの損失を補正するコンプレッサーの出力レベルを -6 ～ 0 dB の範囲で指定します。

Expander 指定されたしきい値に満たないすべての信号を、「Ratio」に設定した比率に縮小します。結果は Gate のコントロールと似ていますが、より細かい調整が可能です。「Expander」には以下のコントロールがあります。

- **Threshold** エキスパンダーを実行するときの信号レベルの上限を指定します。しきい値を超えるレベルは処理対象になりません。
- **Ratio** 信号を拡張する比率を 5:1 以内で設定します。例えば、この比率が 5:1 の場合、レベルが 1 dB 下がると 5 dB に拡張され、信号の縮小速度が速くなります。

Limiter 信号のピークを含むオーディオクリップのクリッピングを減らします。例えば、オーディオファイルで 0 dB を超えるピークをならすと、オーディオの全体的なレベルを 0 dB 未満に下げなくてもクリッピングを避けることができます。「Limiter」には以下のコントロールがあります。

- **Threshold** 信号の上限レベルを -12 ～ 0 dB の範囲で指定します。このしきい値を超えるすべての信号は、しきい値と同じレベルまで低減されます。
- **Release** クリッピングが発生した時点からゲインが通常のレベルに戻るまでの時間を 10 ～ 500 ミリ秒の範囲で指定します。

SoftClip リミッターと同じようにクリッピングを減らすことができますが、しきい値は使用されません。このコントロールを選択すると、ミキシング全体でより細かい調整を行う必要のある信号が強調表示されます。

EQ エフェクト

EQ エフェクトは、パラメトリックイコライザとして機能し、複数の帯域を使用して周波数、帯域幅、レベルを制御します。このエフェクトには、3 つの完全にパラメトリックな中域、1 つの高域、1 つの低域があります。低域と高域は初期設定でシェルビングフィルターとなります。ゲインは周波数全体で一定です。「Cut」コントロールを選択すると、低域と高域のフィルターがシェルビングからカットオフに切り替わります。カットオフモードでは、ゲインはオクターブあたり -12 dB に固定され、変更不可能になります。

値の調整は、カスタムセットアップビューのグラフィックコントロールを使用するか、個別のパラメータービューで調整することができます。カスタムセットアップビューでは、周波数のグラフでフィルター帯域のハンドルをドラッグすることで帯域のプロパティを設定することができます。帯域ごとに周波数とゲインを設定するコントロールがあります。中域には、Q 要素を調整するコントロールがさらに 2 つあります。このエフェクトは、5.1、ステレオまたはモノラルクリップに適用することができます。

Freq. 帯域の周波数の増加量または減少量を 20 ～ 20,000 Hz の範囲で指定します。

Gain 帯域のゲインの増加量または減少量を -20 ～ 20 dB の範囲で指定します。

Cut フィルターの機能をシェルビングからカットオフに切り替えます。

Q 各フィルター帯域の幅を 0.05 ～ 5.0 オクターブの範囲で指定します。

Output EQ の出力ゲインでの周波数帯域の増加または減少を補正するゲインの量を指定します。

左チャンネルへ振るエフェクト、右チャンネルへ振るエフェクト

左チャンネルへ振るエフェクトは、オーディオクリップの左チャンネルの情報を複製し、右チャンネルに配置します。クリップの右チャンネルの既存の情報は破棄されます。右チャンネルへ振るエフェクトは、オーディオクリップの右チャンネルの情報を複製し、左チャンネルに配置します。クリップの左チャンネルの既存の情報は破棄されます。このエフェクトはステレオのオーディオクリップのみに適用することができます。

「左チャンネルへ振る」は「左の音を複製」、「右チャンネルへ振る」は「右の音を複製」と考えてください。

Flanger エフェクト

フランジャーとは、さまざまなショートディレイをほぼ同じ割合でオリジナルの信号にミックスすると発生するオーディオエフェクトです。元来は、同一のオーディオ信号をオープンリール方式テープレコーダー 2 台に送信し、一方のリールのフランジを押して速度を下げ、この効果を出していました。このようにして録音された 2 種類の音を組み合わせて、1960 年代および 1970 年代のサイケデリックな音楽特有のフェーズシフトされたタイムディレイエフェクトが作成されました。Flanger エフェクトを選択すると、特定の間隔またはランダムな間隔で信号を少し遅らせたり、フェージングしたりしたときと同様の効果を作り出すことができます。

LFO Type 低周波数オシレータの波形の種類を正弦（Sin）、矩形（Rect）、三角（Tri）の中から指定します。

Rate 低周波数オシレータの速度を指定します。

Depth 変調波形のゲインレベルを指定することによって、効果の奥行きを調整します。

Mix オリジナル（ドライ）信号とフランジングした（ウェット）信号の配合を調整します。フランジング中に発生する特徴的な中断と補正を生成するには、両方の信号が必要です。「Original」が 100% の場合、フランジングはまったく発生しません。「Delayed」が 100%の場合、状態の悪いテーププレーヤーで再生しているような、揺れた音になります。

Feedback フランジャにフィードバックする、フランジングした信号の割合を指定します。フィードバックがない場合は、オリジナルの信号のみが使用されます。フィードバックが追加されると、現在の再生位置の前から、フランジングした信号が指定の割合で使用されます。

Delay オリジナルの信号の背後でフランジングを開始するタイミングをミリ秒で設定します。フランジングエフェクトは、初期ディレイ設定から第 2（または最終）ディレイ設定までの間、繰り返し発生します。

ハイパスエフェクトおよびローパスエフェクト

ハイパスエフェクトは、指定されたカットオフ周波数より低い周波数を除去します。ローパスエフェクトは、指定されたカットオフ周波数より高い周波数を除去します。ハイパスエフェクトとローパスエフェクトは、5.1、ステレオまたはモノラルクリップに適用することができます。

反転エフェクト（オーディオ）

反転エフェクト（オーディオ）は、すべてのチャンネルのフェーズを反転します。このエフェクトは、5.1、ステレオまたはモノラルクリップに適用することができます。

MultibandCompressor エフェクト

MultibandCompressor エフェクトは、3 帯域のコンプレッサーで、帯域ごとにコントロールがあります。小さい音のコンプレッサーが必要な場合は、Dynamics エフェクトのコンプレッサーではなく、このコンプレッサーを使用します。

値の調整は、カスタムセットアップビューのグラフィックコントロールを使用するか、個別のパラメータービューで調整することができます。カスタムセットアップビューでは、周波数表示に 3 つの帯域（低域、中域、高域）が表示されます。各帯域のゲインを設定するには、ゲイン補正と対象となる周波数の範囲のハンドルを調整します。中域のハンドルによって、帯域の交差周波数が決まります。各ハンドルをドラッグして、対応する周波数を調整します。このエフェクトは、5.1、ステレオまたはモノラルクリップに適用することができます。

Solo アクティブな帯域だけを再生します。

MakeUp レベルをデシベル単位で調整します。

BandSelect 帯域を選択します。グラフィックコントロールで、帯域をクリックして選択します。

Crossover Freq 選択した帯域の周波数の範囲を拡大します。

Output 出力ゲイン調整を指定して、圧縮によって発生したゲインの増加または減少を補正します。これにより、個別のゲイン設定のミキシングを保持することができます。

帯域ごとに以下のコントロールがあります。

Thresh1 〜 Thresh3 圧縮を実行するときの入力信号レベルの下限しきい値を -60 〜 0 dB の範囲で設定します。

Ratio1 〜 Ratio3 圧縮率を 8:1 以内で指定します。

Attack1 〜 Attack3 信号がしきい値を超えた時点からコンプレッサーが応答するまでの時間を 0.1 〜 10 ミリ秒の範囲で指定します。

Release1 〜 Release3 信号がしきい値より低くなった時点からゲインが元のレベルに戻るまでの時間を指定します。

マルチタップディレイエフェクト

マルチタップディレイエフェクトは、クリップ内のオーディオのエコーを最大 4 つまで追加します。このエフェクトは、5.1、ステレオまたはモノラルクリップに適用することができます。

ディレイ 1 〜 ディレイ 4 元のオーディオからそのエコー開始までの時間を指定します。最大値は 2 秒です。

フィードバック 1 ～ フィードバック 4 小さくなっていく複数のエコーを作成するためのパラメーターで、エコーに追加する遅延信号の割合をパーセント単位で指定します。

レベル 1 ～ レベル 4 各エコーのボリュームを設定します。

ミックス 遅延するエコーと遅延しないエコーの量を設定します。

ノッチエフェクト

ノッチエフェクトは、指定された周波数を中心値としてそれに近い周波数を除去します。このエフェクトは、5.1、ステレオまたはモノラルクリップに適用することができます。

センター 除去する周波数の中心値を指定します。送電線のブーンという音を除去する場合は、オーディオの録音場所の送電系統周波数と一致する値を入力します。北米と日本の関西以西は 60Hz、日本の関東以東を含むその他のほとんどの場所は 50 Hz です。

Q 処理対象の周波数の範囲を指定します。設定値が低いと帯域幅が狭くなり、設定値が高いと帯域幅が広くなります。

パラメトリック EQ エフェクト

パラメトリック EQ エフェクトは、指定された周波数を中心値としてそれに近い周波数を増加または減少します。このエフェクトは、5.1、ステレオまたはモノラルクリップに適用することができます。

センター 除去する周波数範囲の中心値を指定します。

Q 処理対象の周波数の範囲を指定します。設定値が低いと帯域幅が狭くなり、設定値が高いと帯域幅が広くなります。周波数の調整量は、「ブースト」プロパティにデシベル単位で設定します。「ブースト」コントロールでは、指定帯域幅の調整量をデシベル単位で指定します。

ブースト 周波数範囲の増加量または低減量を -24 ～ +24 dB の範囲で指定します。

Phaser エフェクト

Phaser エフェクトは、入力信号の一部を取得し、さまざまな度合いでフェーズをシフトさせて、元の信号にミキシングします。その結果、特定の周波数が部分的にキャンセルされ、モータウンのファンキーなギターサウンドとしてお馴染みの、独特のサウンドが生まれます。

Lfo（低周波オシレータ）Type フェーズシフトの変調に使用する低周波数オシレータの波形の種類を正弦（Sin）、矩形（Rect）、三角（Tri）の中から指定します。

Rate 低周波数オシレータの速度を指定します。範囲は 0 ～ 10 です。

Depth 変調波形のゲインレベルを指定することによって、効果の奥行きを調整します。範囲は 0 ～ 100% です。

Delay さまざまな効果を実現するため、元の信号に対してフェーズシフトされた信号にディレイがかけられます。Delay プロパティにはディレイの時間を設定します。範囲は 0.1 ～ 4.0 ms です。

Feedback 入力信号にミキシングされるフェーズシフトされた信号の量を指定します。負の値を指定すると、フェーズが 180 度反転します。範囲は -50 ～ 50 です。

Mix ドライ信号とエフェクト信号の比率を決定します。100% の設定は比率 1/1 に相当します。0 の場合は、エフェクト信号は無効になります。範囲は 0 ～ 100% です。

PitchShifter エフェクト

PitchShifter エフェクトは、入力信号の音程（ピッチ）を調整します。このエフェクトは、高い音声を低くしたり、低い音声を高くする場合に使用します。各プロパティを調整するには、カスタムセットアップビューでコントロールを使用するか、個別のパラメータービューで値を変更します。このエフェクトは、5.1、ステレオまたはモノラルクリップに適用することができます。

Pitch 音程の変更を半音単位で指定します。調整可能な範囲は -12 ～ +12 半音です。

Fine Tune「Pitch」プロパティの半音単位の設定を微調整します。

Formant Preserve 選択すると、オーディオクリップのフォルマントが維持されます。例えば、高い音声の音程を高くするときに使用すると、人工的な音声にならないように調整することができます。

Reverb エフェクト

Reverb エフェクトは、室内で再生しているような雰囲気と暖かさをオーディオクリップに加えます。値の調整は、カスタムセットアップビューのグラフィックコントロールを使用するか、個別のパラメータービューで調整することができます。このエフェクトは、5.1、ステレオまたはモノラルクリップに適用することができます。

Pre Delay 原音から残響音が開始するまでの時間を指定します。この設定は、音が反射する壁までの距離と相関関係があります。

Absorption 壁や床等による吸音率をパーセント単位で指定します。

Size 部屋の広さをパーセント単位で指定します。

Density 残響音の終息時の密度を指定します。「Density」の設定可能範囲は、「Size」の値に応じて変わります。

LoDamp 低周波数音の減衰量をデシベル単位で指定します。低周波数音を減衰させると、こもった低音を防止することができます。

HiDamp 高周波数音の減衰量をデシベル単位で指定します。設定を低くすると、金属的な高音を防ぎ、残響音が柔らかくなります。

Mix 残響の程度を設定します。

関連項目

294 ページの「残響効果付きの音を鳴らす」

Spectral Noise Reduction エフェクト

Spectral Noise Reduction アルゴリズムは、3 つのノッチフィルターバンクを使用して、オーディオ信号から階調の乱れを取り除きます。このアルゴリズムは、元のフッテージからブザーや口笛などのノイズを除去するのに役立ちます。

Freq.（1-3）各ノッチフィルターの中心周波数を指定します。

Reduction（1-3）特定のトラックに対してメーター内で赤く表示される入力ゲインレベルを設定します。

Filter（1-3）対応するフィルターバンクをアクティブにします。

MaxLevel 各ノッチフィルターのゲイン減少を指定して、信号から除去するノイズの量を調整します。

CursorMode カーソルによるフィルター周波数の調整を有効にします。

チャンネルの入れ替えエフェクト

チャンネルの入れ替えエフェクトは、左チャンネルと右チャンネルの情報をスワップします。このエフェクトはステレオクリップだけに適用することができます。

トレブルエフェクト

トレブルエフェクトでは、4000 Hz 以上の高周波数を増加または減少させることができます。「ブースト」コントロールで、増加または減少する量をデシベル単位で指定します。このエフェクトは、5.1、ステレオまたはモノラルクリップに適用することができます。

ボリュームエフェクト

ボリュームエフェクトは、ほかの標準エフェクトより前にボリュームをレンダリングしたい場合に、基本エフェクトにあるボリュームエフェクトの代わりに使用します。ボリュームエフェクトでは、クリップにエンベロープが作成されます。これにより、クリッピングを発生させずにオーディオレベルを高くすることができます。クリッピングは、信号がハードウェアで許容されるダイナミックレンジを超えた場合に発生し、これが原因でひずみが生じることがあります。正の値を指定するとボリュームは大きくなり、負の値を指定するとボリュームは小さくなります。ボリュームエフェクトは、5.1、ステレオまたはモノラルトラックのクリップに適用できます。

関連項目

239 ページの「1 つまたは複数のクリップのノーマライズ」

240 ページの「マスタートラックのノーマライズ」

オーディオクロスフェードトランジション

オーディオトランジションの操作

クリップ間のオーディオトランジションにクロスフェードを適用することができます。オーディオのフェードはビデオのトランジションに相当します。クロスフェードでは、同一トラック上の 2 つの隣接するオーディオクリップの間にオーディオトランジションを追加します。フェードインまたはフェードアウトを適用するには、1 つのクリップの最初または最後にクロスフェードトランジションを追加します。Premiere Pro には、コンスタントゲイン、コンスタントパワーおよび指数フェードの 3 種類のクロスフェードが用意されています。

オーディオトランジションを使用して周囲の音（室内のトーン）をオーディオトラック間のギャップにミックスする方法についてのビデオチュートリアルは、アドビ システムズ社の Web サイトを参照してください。

初期設定のオーディオトランジションの指定

1 エフェクトパネルで、コンスタントゲインまたはコンスタントパワーのどちらかを右クリック（Windows）または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）します。

2 コンテキストメニューから、「選択したトランジションをデフォルトに設定」を選択します。

オーディオトランジションの初期設定のデュレーションの指定

1 編集／環境設定／一般（Windows）または Premiere Pro ／環境設定／一般（Mac OS）を選択します。

2 環境設定ダイアログボックスで、「オーディオトランジションのデフォルトデュレーション」の値を入力します。

オーディオクリップ間のクロスフェード

1 必要に応じて、タイムラインパネルの各トラック名の左側にある右向きの三角形をクリックして、クロスフェードにするオーディオトラックを展開します。

2 2 つのオーディオトラックが隣接しており、両方ともトリミングされていることを確認します。

3 次のいずれかの操作を行います。

- 初期設定のオーディオトランジションを追加するには、時間インジケーターをクリップ間の編集ポイントに移動して、シーケンス／オーディオトランジションを適用を選択します。
- 初期設定以外のオーディオトランジションを追加するには、エフェクトパネルでオーディオトランジションビンを展開し、追加するオーディオトランジションをタイムラインパネルまでドラッグします。クロスフェードを適用する 2 つのクリップの間の編集ポイントでマウスボタンを放します。

関連項目

332 ページの「クリップの予備フレームとトランジション」

クリップのオーディオのフェードインまたはフェードアウト

1 オーディオトラックがタイムラインパネルで展開されていることを確認します。必要に応じて、トラック名の左側にある右向きの三角形をクリックして、クロスフェードにするオーディオトラックを展開します。

2 次のいずれかの操作を行います。

- クリップのオーディオをフェードインするには、オーディオトランジションをエフェクトパネルからタイムラインパネルへドラッグし、目的のオーディオクリップのインポイントにスナップします。適用したトランジションをタイムラインパネルで選択することもできます。次にエフェクトコントロールパネルで、配置メニューから「クリップ B の先頭を基準」を選択します。
- クリップのオーディオをフェードアウトするには、オーディオトランジションをエフェクトパネルからタイムラインパネルへドラッグし、目的のオーディオクリップのアウトポイントにスナップします。適用したトランジションをタイムラインで選択することもできます。次にエフェクトコントロールパネルで、配置メニューから「クリップ A の最後を基準」を選択します。

3 種類のいずれかのオーディオクロスフェードトランジションを使用して、フェードインまたはフェードアウトします。

オーディオトランジションの調整またはカスタマイズ

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- オーディオトランジションを編集するには、タイムラインパネルで編集するトランジションをダブルクリックし、エフェクトコントロールパネルでトランジションを調整します。
- オーディオフェードまたはクロスフェードのレートを調整するには、トランジションを適用するのではなく、そのクリップのオーディオボリュームキーフレームを調整します。

関連項目

239 ページの「ゲインおよびボリュームの調整」

コンスタントゲイントランジション

コンスタントゲインクロスフェードは、クリップ間のトランジションとして、一定の比率でオーディオをフェードインおよびフェードアウトします。このクロスフェードは、実際には急激に音が小さくなるように聞こえることがあります。

コンスタントパワートランジション

コンスタントパワーは、徐々に小さくなるスムーズなフェードを付加するもので、ビデオクリップ間のディゾルブトランジションに相当します。このクロスフェードは、最初のクリップでは、トランジションのオーディオを徐々に小さくし始め、トランジションの最後で急激に下げます。2 番目のクリップでは、トランジションの最初に急激にオーディオを大きくして、トランジションの最後に近付くにつれてオーディオをゆっくり上げていきます。

指数フェードトランジション

指数フェードトランジションは、滑らかな対数曲線に沿って最初のクリップをフェードアウトしながら、同様に滑らかな対数曲線に沿って 2 番目のクリップをフェードアップします。配置メニューからオプションを選択して、トランジションの配置を指定できます。

色調補正エフェクト

自動カラー補正エフェクト、自動コントラストエフェクト、自動レベル補正エフェクト

自動カラー補正エフェクト、自動コントラストエフェクトおよび自動レベル補正エフェクトを使用すると、クリップ全体の調整をすばやく行うことができます。自動カラー補正では、ミッドトーンを無効にして白黒ピクセルをクリッピングすることで、コントラストと色を調整します。自動コントラストでは、色かぶり（カラーキャスト）の有無に関係なく、全体的なコントラストと色の混合を調整します。自動レベル補正では、ハイライトとシャドウを自動的に補正します。自動レベル補正エフェクトはカラーチャンネルを個別に調整するので、色合いの削除や追加が発生する可能性があります。

各エフェクトには、次のうち 1 つまたは複数の設定があります。

時間軸方向のスムージング（秒） 周りのフレームと比較して各フレームにどれだけ補正が必要かを決めるために分析する連続フレームの範囲（秒単位）。0 に設定すると、各フレームが（隣接するフレームとは関係なく）個別に分析されます。「時間軸方向のスムージング（秒）」を使用すると、時間の経過に合わせて滑らかに補正されます。

シーン検出 このオプションを選択すると、時間軸方向のスムージング用に隣接するフレームを分析するときに、異なるシーンのフレームが無視されます。

ミッドトーンのスナップ（自動カラー補正のみ） フレーム内のミッドトーンに近い平均値を識別し、色合いがミッドトーンになるようにガンマ値を調整します。

シャドウのクリップ、ハイライトのクリップ イメージ内で最も暗いシャドウと最も明るいハイライトのカラーをクリップする量。クリップする値を大きくしすぎると、シャドウまたはハイライトの細部が見にくくなります。値は 0.0 ～ 1%の範囲で指定することをお勧めします。初期設定では、シャドウとハイライトのピクセルが 0.1%クリップされます。つまり、イメージ内の最も明るい部分と最も暗い部分を調べるときに、上端と下端の 0.1%が無視され、残ったピクセルが、出力する白と黒にマップされます。このクリップ方法によって、入力する白と黒の値が、ピクセルの極値ではなく、実際に表現される色に合わせられます。

元の画像とブレンド エフェクトの透明度を決定します。エフェクトの結果が元のイメージとブレンドされ、一番上に合成されます。この値を高くするほど、エフェクトの効果が低くなります。例えば、100%にすると、このエフェクトはクリップに何も影響しません。0%にすると、元の画像が透けて見えません。

明るさの値エフェクト

明るさの値エフェクトは、たたみ込みと呼ばれる数値演算を使用して、クリップ内の各ピクセルの明るさの値を変更します。明るさの値エフェクトは数値のマトリックスをピクセルのマトリックスにオーバーレイします。数値のマトリックスの下にあるピクセル値にオーバーレイした数字を掛け、各数値と各ピクセル値との積の合計値を中央のピクセル値と置き換えます。画像の各ピクセルに対してこの処理が行われます。

明るさの値エフェクトには、ピクセルの明るさの乗数である 3 x 3 グリッドでセルで表す一連のコントロールが含まれています。「M」で始まるコントロールのラベルは、マトリックス内での位置を示します。例えば「M11」コントロールは、グリッド内の最初の行と最初の列に位置するセルに影響を与えます。M32 コントロールは、3 番目の行と 2 番目の列に位置するセルに影響を与えます。評価対象のピクセルは、グリッドの中央である M22 の位置に配置されます。このエフェクトを

使用して、各種のエンボス、ブラーおよびシャープエフェクトのプロパティを制御します。あるエフェクトを作成する場合、明るさの値エフェクト自体を使用してエフェクトを新規作成するよりも、明るさの値プリセットのいずれかを適用してから変更した方が容易です。

M 1 1	M 1 2	M 1 3
M 21	M 22	M 23
M 31	M 32	M 33

明るさの値ピクセルグリッドは、マトリックス内における各コントロールの位置を示します。

関連項目

328 ページの「明るさの値プリセットを使用した、輪郭、ブラーおよび輝度の調整」

抽出エフェクト

抽出エフェクトは、ビデオクリップから色を消去して、グレースケールの画像を作成します。ルミナンス値が黒入力レベルよりも小さいピクセル、または白入力レベルよりも黒入力レベルが大きいピクセルは、黒くなります。それらのポイントの間にあるピクセルは、すべてグレーまたは白色で表示されます。

注意：このエフェクトで設定するオプションは、Adobe After Effects の抽出エフェクトと似ていますが、エフェクトの目的と適用結果は同じではありません。

関連項目

326 ページの「クリップの色の削除」

レベル補正エフェクト

レベル補正エフェクトは、クリップの明るさとコントラストを操作します。このエフェクトは、カラーバランス、ガンマ補正、輝度＆コントラストおよび反転の各エフェクトの機能を組み合わせたものです。このエフェクトは、After Effects のレベルエフェクトとよく似ています。

レベル補正設定ダイアログボックスには、現在のフレームのヒストグラムが表示されます（Windows のみ）。

関連項目

320 ページの「レベル補正エフェクトを使用したルミナンスの調整」

照明効果エフェクト

照明効果エフェクトは、最大 5 種類の光を使用して、クリエイティブな照明効果をクリップに追加します。照明の種類、方向、強さ、色、照明の中心、照明範囲などのプロパティを制御できます。また、バンプレイヤーコントロールでは、表面に 3D のような表現効果を出すなどの特殊な照明効果を追加するために、ほかのフッテージのテクスチャまたはパターンを使用できます。

関連項目

329 ページの「照明効果エフェクトの追加」

プロセスアンプエフェクト

プロセスアンプエフェクトは、標準のビデオ機器に装備されているプロセス増幅器に相当します。このエフェクトは、クリップの画像の明るさ、コントラスト、色相、彩度、分割比を調整します。

シャドウ・ハイライトエフェクト

シャドウ・ハイライトエフェクトは、画像の中の暗い部分を明るくしたり、ハイライトを軽減したりします。イメージ全体を暗くしたり明るくしたりすることはできません。シャドウとハイライトを、その周りのピクセルに基づいて個別に調整します。画像の全体的なコントラストを調整することもできます。初期設定では、逆光の補正向けになっています。

量を自動補正「シャドウの量」と「ハイライトの量」の値が無視され、シャドウを明るくして細部をはっきりさせるのに適度な量が自動的に決められます。また、このオプションを選択すると、「時間軸方向のスムージング」コントロールも有効になります。

シャドウの量 イメージのシャドウを明るくする量。このコントロールは「量を自動補正」を選択していない場合のみ有効になります。

ハイライトの量 イメージのハイライトを暗くする量。このコントロールは「量を自動補正」を選択していない場合のみ有効になります。

時間軸方向のスムージング（秒） 周りのフレームと比較して各フレームにどれだけ補正が必要かを決めるために分析する連続フレームの範囲（秒単位）。0 に設定すると、各フレームが（隣接するフレームとは関係なく）個別に分析されます。「時間軸方向のスムージング（秒）」を使用すると、時間の経過に合わせて滑らかに補正されます。

シーン検出 このオプションを選択すると、時間軸方向のスムージング用に隣接するフレームを分析するときに、異なるシーンのフレームが無視されます。

元の画像とブレンド エフェクトの透明度。エフェクトの結果が元のイメージとブレンドされ、一番上に合成されます。この値を高くするほど、エフェクトの効果が低くなります。例えば、100%にすると、このエフェクトはクリップに何も影響しません。0%にすると、元の画像が透けて見えません。

「詳細オプション」カテゴリを展開すると、次のコントロールが表示されます。

シャドウの階調幅、ハイライトの階調幅 シャドウとハイライトの調整できる階調の幅。値を小さくすると、調整できる範囲が暗い部分または明るい部分に限定されます。値を大きくすると、調整できる範囲が広がります。これらのコントロールは、調整する範囲を限定したい場合に便利です。例えば、ミッドトーンを変更せずに暗い部分を明るくするには、「シャドウの階調幅」の値を小さくして、「シャドウの量」を調整したときに画像の最も暗い部分のみが明るくなるようにします。設定した値がその画像に対して大きすぎると、強いシャドウがハイライトに接するエッジにハローが現れることがあります。初期設定では、この現象を抑えるような設定が使用されています。これらの値を小さくすると、この現象がさらに抑えられます。

シャドウの半径、ハイライトの半径 エフェクトを適用するときに、ピクセルがシャドウまたはハイライトの部分にあるかどうかを判断するための領域の半径（ピクセル単位）。通常、この値は画像内のオブジェクトのサイズとほぼ一致します。

カラー補正 シャドウやハイライトに適用するカラー補正の度合い。例えば、「シャドウの量」を大きくした場合は、元のイメージの暗かった部分のカラーが見えるようになります。このような場合に、このカラーをさらに鮮やかにしたいことがあります。「カラー補正」の値を高くするほど、これらのカラーの彩度が上がります。シャドウとハイライトに対する補正が大きくなると、適用できるカラー補正の範囲も広くなります。

注意：画像の全体的な色を変更する場合は、シャドウ・ハイライトエフェクトを適用してから、色相や彩度を調整するエフェクトを使用します。

ミッドトーンのコントラスト ミッドトーンに適用するコントラストの度合い。値を大きくすると、ミッドトーンのコントラストだけが増加して、シャドウが暗くなり、ハイライトが明るくなります。負の値にすると、コントラストが抑えられます。

シャドウのクリップ、ハイライトのクリップ イメージ内で最も暗いシャドウと最も明るいハイライトのカラーをクリップする量。クリップする値を大きくしすぎると、シャドウまたはハイライトの細部が見にくくなります。値は 0.0 ～ 1%の範囲で指定することをお勧めします。初期設定では、シャドウとハイライトのピクセルが 0.1%クリップされます。つまり、イ

メージ内の最も明るい部分と最も暗い部分を調べるときに、上端と下端の 0.1%が無視されます。無視された値は、出力する黒と白にマップされ、入力する黒と白の値が、ピクセルの極値ではなく実際に表現される色に合わせられます。

ブラー＆シャープエフェクト

アンチエイリアスエフェクト（Windows のみ）

アンチエイリアスエフェクトは、色のコントラストが強い複数の領域の境界の色を混ぜ合わせます。色を混ぜ合わせると、中間の色合いが作成され、暗い領域と明るい領域の間の変化が緩やかになります。

カメラブラーエフェクト（Windows のみ）

カメラブラーエフェクトは、クリップをぼかして、画像がカメラの焦点範囲から離れていくような効果を出します。ブラーのパーセント値にキーフレームを設定すると、被写体がカメラの焦点に入ってから出て行くような効果や、カメラに何かがぶつかって焦点がぶれるような効果を表現することができます。選択したキーフレームでのぼかしの程度はスライダーをドラッグして指定します。値が大きいほど、ぼかしは大きくなります。

ブラー（チャンネル）エフェクト

ブラー（チャンネル）エフェクトは、クリップの赤、緑、青またはアルファチャンネルを個別にぼかします。ぼかしは、水平方向、垂直方向またはその両方に指定することができます。

「エッジピクセルを繰り返す」は、クリップエッジの外側のピクセルに対し、その値がエッジのピクセルと同じであるかのようにブラーを適用します。これにより、エッジが暗くなったり透明になったりせず、鮮明なままになります。これは、多数のゼロ値と平均を取ることによるものです。ブラーアルゴリズムでクリップのエッジの外のピクセルの値をゼロと見なすようにする場合は、このオプションの選択を解除します。

ブラー（合成）エフェクト

ブラー（合成）エフェクトは、制御クリップ（ブラーレイヤーまたはブラーマップともいいます）のルミナンス値を基にして、ピクセルにブラーを適用します。初期設定では、ブラーレイヤーの明るい部分がエフェクトクリップのブラーの強い部分に、暗い部分がブラーの弱い部分に対応します。明るい部分をブラーの弱い部分に対応させるには、「ブラーを反転」を選択します。

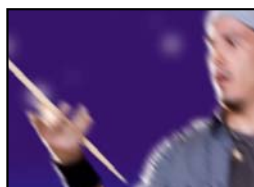
このエフェクトは、汚れや指紋のシミュレートに適しています。また、特に動画のブラーレイヤーで使用すると、煙や熱などによる視界の変化をシミュレートすることができます。

オリジナル（左）、ブラーレイヤー（中央）、適用結果（右）

最大ブラー ブラーの対象となるクリップの最大量（ピクセル単位）。

マップをフィットさせる 制御クリップを、適用先のクリップの寸法に合わせて伸縮します。このオプションを選択しないと、制御クリップがエフェクトクリップの中央に合わせられます。

ブラー（方向）エフェクト

ブラー（方向）エフェクトを使用すると、クリップが動いているように見えます。

オリジナル（左）、エフェクトを適用（右）

方向 ブラーの方向。ブラーはピクセル中央の両側に均等に適用されます。したがって、180° と 0° の設定は見た目が同じになります。

ブラー（滑らか）エフェクト

ブラー（滑らか）エフェクトはブラー（ガウス）エフェクトに似ていますが、それよりも簡単に広い領域にブラーを適用することができます。

オリジナル（左）、エフェクトを適用（右）

ブラー（ガウス）エフェクト

ブラー（ガウス）エフェクトは、画像をぼかして柔らかくし、ノイズを除去します。ぼかしは、水平方向、垂直方向またはその両方に指定することができます。

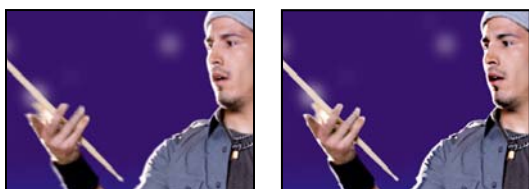
ゴーストエフェクト（Windows のみ）

ゴーストエフェクトは、直前のフレームの透明部分を現在のフレームに重ねます。このエフェクトは、例えば、はねるボールなどの動きのあるオブジェクトの軌跡を表現する場合に便利です。このエフェクトにはキーフレームを使用できません。

シャープエフェクト

シャープエフェクトは色が変化する部分のコントラストを大きくします。

アンシャープマスクエフェクト

アンシャープマスクエフェクトを使用すると、エッジを決定する色同士のコントラストが強くなります。

オリジナル（左）、エフェクトを適用（右）

半径 コントラストを調節するピクセルのエッジからの距離。小さな値を指定すると、エッジに近いピクセルだけが調節されます。

しきい値 コントラストを調節しない隣接ピクセルとの差の最大値。小さな値に設定すると、きれいに仕上がります。ただし、小さすぎると、画像全体のコントラストが変わります。また、ノイズが発生したり思わぬ結果になったりすることがあります。

チャンネルエフェクト

アリスマチックエフェクト

アリスマチックエフェクトは、イメージの赤、緑、青のチャンネルに、さまざまな種類の単純な数学演算を実行します。

演算子 各チャンネルに指定した値と、イメージの各ピクセルの対応するチャンネルの既存の値を計算する演算子。

- **And、Or、Xor** ビット単位の論理演算を行います。
- **加算、減算、乗算、差** 基本的な数学演算を行います。
- **最大** ピクセルのチャンネルの値を、指定した値とピクセルの元の値の大きい方に設定します。
- **最小** ピクセルのチャンネルの値を、指定した値とピクセルの元の値の小さい方に設定します。
- **上のブロック** ピクセルの元の値が指定した値より大きい場合は、ピクセルのチャンネルの値を 0 に設定します。そうでない場合は、元の値のままにします。
- **下のブロック** ピクセルの元の値が指定した値より小さい場合は、ピクセルのチャンネルの値を 0 に設定します。そうでない場合は、元の値のままにします。
- **スライス** ピクセルの元の値が指定した値より大きい場合は、ピクセルのチャンネルの値を 1.0 に設定します。そうでない場合は、0 に設定します。どちらの場合も、ほかのカラーチャンネルの値は 1.0 に設定されます。
- **スクリーン** スクリーンを適用します。

クリップ結果値 どの関数によっても有効範囲外のカラー値が生成されないようにします。このオプションを選択しないと、一部のカラー値が繰り上げられてしまうことがあります。

ブレンドエフェクト

ブレンドエフェクトは、5 つのブレンドモードのいずれか 1 つを使用して 2 つのクリップを合成します。このエフェクトを使用してクリップを合成したら、「レイヤーとブレンド」メニューで選択したクリップを無効にします。無効にするには、クリップをクリックし、クリップ／有効を選択します。

レイヤーとブレンド ブレンドするクリップ（2 つめのレイヤーまたは制御レイヤー）。

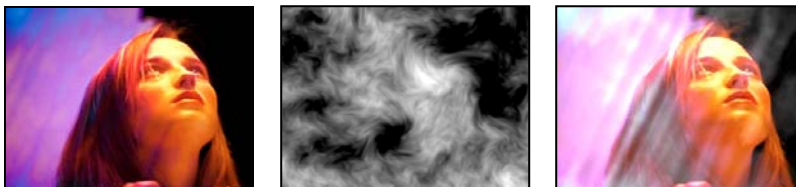
モード 描画モード：

- 「カラーのみ」は、2 つめのイメージ中の対応する各ピクセルの色を基にして、元のイメージ中の各ピクセルに色を付けます。
- 「色相のみ」は「カラーのみ」に似ていますが、元のイメージ中のピクセルに既に色が付いている場合にのみピクセルに色相を適用します。
- 「比較（暗）」は、2 つめのイメージ中の対応するピクセルより明るい元のイメージ中の各ピクセルを暗くします。
- 「比較（明）」は、2 つめのイメージ中の対応するピクセルより暗い元のイメージ中の各ピクセルを明るくします。
- 「クロスフェード」は、元のイメージをフェードアウトさせ、2 つめのイメージをフェードインします。

元の画像とブレンド エフェクトの透明度。エフェクトの結果が元のイメージとブレンドされ、一番上に合成されます。この値を高くするほど、エフェクトの効果が低くなります。例えば、この値を 100%に設定すると、このエフェクトによる効果は現れません。0%に設定すると、元のイメージがまったく透けなくなります。

レイヤーサイズが異なる場合 制御レイヤーをどのように配置するかを指定します。

計算エフェクト

計算エフェクトは、あるクリップのチャンネルを別のクリップのチャンネルと合成します。

元の画像（左、中央）、エフェクトを適用（右）

入力チャンネル ブレンド用に抽出して、入力として使用するチャンネル。「RGBA」は通常全チャンネルを表示します。「グレー」は、ピクセルの全カラーチャンネルの値を元のピクセルの輝度の値に変換します。「赤」、「緑」、「青」は、ピクセルの全カラーチャンネルの値を、元のピクセルのそれぞれ赤、緑、青の値に変換します。「アルファ」は、全チャンネルを元のピクセルのアルファチャンネルの値に変換します。

計算エフェクトとカラーカーブエフェクトの使用手順については、Jeff Schell の「Coloring A Washed-out Sky With A Gradient In Premiere Pro CS」を参照してください。

入力を反転 エフェクトが指定のチャンネルの情報を抽出する前にクリップを反転します。

2 つめのレイヤー 計算エフェクトによって元のクリップとブレンドされるビデオトラック。

2 つめのレイヤーチャンネル 入力チャンネルとブレンドするチャンネル。

2 つめのレイヤーの不透明度 2 つめのビデオトラックの不透明度。2 つめのビデオトラックでこの値を 0%に設定しても、出力に影響はありません。

2 つめのレイヤーを反転 このエフェクトが指定したチャンネルの情報を抽出する前に、2 つめのビデオトラックを反転します。

2 つめのレイヤーをサイズに合わせて伸縮 ブレンドする前に、2 つめのビデオトラックを元のクリップの寸法に合わせて伸縮します。このオプションを選択解除すると、元のクリップの中央に 2 つめのビデオトラックが配置されます。

透明部分を保持 元のレイヤーのアルファチャンネルをそのままにします。

合成アリスマチックエフェクト

合成アリスマチックエフェクトは、エフェクトを適用するクリップと制御レイヤーを数学的に合成します。合成アリスマチックは、旧バージョンの After Effects で作成されたプロジェクトとの互換性を保つためにのみ用意されています。

第 2 ソースレイヤー 適用元のクリップと演算するビデオトラックを指定します。

演算子 2 つのクリップ間で実行する演算を指定します。

チャンネルを操作 エフェクトを適用するチャンネルを指定します。

オーバーフロー動作 許容範囲を超えたピクセル値の処理方法を指定します。

- **クリップ** 値が許容範囲内に限定されることを示します。
- **ラップ** 許容範囲を超えた値がフルオンからフルオフに繰り下げられるかフルオフからフルオンに繰り上げられることを示します。
- **スケール** 最大値と最小値が計算され、その範囲いっぱいから許容値の範囲へと結果が伸縮されることを示します。

第 2 ソースをフィットさせる 2 つめのクリップを現在のクリップのサイズ（幅と高さ）に合わせて拡大または縮小します。このオプションが選択されていない場合、ソースクリップの左上隅に合わせて 2 つめのクリップがそのままのサイズで配置されます。

元の画像とブレンド エフェクトの透明度。エフェクトの結果が元のイメージとブレンドされ、一番上に合成されます。この値を高くするほど、エフェクトの効果が低くなります。例えば、この値を 100%に設定すると、このエフェクトによる効果は現れません。0%に設定すると、元のイメージがまったく透けなくなります。

反転エフェクト（ビデオエフェクト）

反転エフェクト（ビデオ）は、画像のカラー情報を反転します。

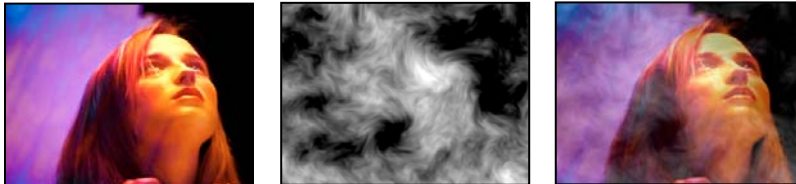
チャンネル 反転するチャンネル。特定のカラースペースを指定して画像全体を反転させたり、画像の 1 つのチャンネルだけを反転させることができます。

- **RGB ／赤／緑／青**「RGB」は、3 原色のチャンネルをすべて反転します。「赤」、「緑」、「青」は、個々のカラーチャンネルを反転します。
- **HLS ／色相／明度／彩度**「HLS」は、計算された 3 つのカラーチャンネルをすべて反転します。「色相」、「明度」、「彩度」は、個々のカラーチャンネルを反転します。
- **YIQ ／輝度／ I 信号クロミナンス／ Q 信号クロミナンス**「YIQ」は、NTSC の輝度チャンネルとクロミナンスチャンネルをすべて反転します。「輝度」、「I 信号クロミナンス」、「Q 信号クロミナンス」は、個々のチャンネルを反転します。
- **アルファ** 画像のアルファチャンネルを反転します。アルファチャンネルはカラーチャンネルではありません。透明度を決めるチャンネルです。

元の画像とブレンド エフェクトの透明度。エフェクトの結果が元のイメージとブレンドされ、一番上に合成されます。この値を高くするほど、エフェクトの効果が低くなります。例えば、100%にすると、このエフェクトはクリップに何も影響しません。0%にすると、元の画像が透けて見えません。

マット設定エフェクト

マット設定エフェクトはクリップのアルファチャンネル（マット）を、別のビデオトラックのクリップのチャンネルに置き換えます。これにより、トラベリングマットが作成されます。

注意：マット設定エフェクトは、本来は After Effects 用に開発されたものです。以前のバージョンの After Effects で作成されたプロジェクトとの互換性を維持する目的で、Premiere Pro にはマット設定エフェクトが含まれています。

元の画像（左、中央）、エフェクトを適用（右）

マット設定エフェクトを使用してトラベリングマットを作成するには、異なるビデオトラックで 2 つのクリップがオーバーラップしているシーケンスを作成します。マット設定エフェクトを一方のクリップに適用して、どのクリップを置き換え用のマットとして使用するかを指定します。トラベリングマットに「マット設定」を使用できますが、トラックマットキーエフェクトを使ってトラベリングマットを作成する方がすばやく簡単にできます。

レイヤーからマットを取り込む 置き換え用のマットとして使用するビデオトラックです。シーケンス内の任意のビデオトラックを指定できます。

マットに使用 マットに使用するチャンネルです。

反転マット マットの透明値を反転します。

マットを伸縮してフィットさせる 選択したクリップを、現在のクリップのサイズに合わせて拡大または縮小します。「マットを伸縮してフィットさせる」が選択されていないと、マットに指定されたクリップは、適用元のクリップの中心点を基準に配置されます。

元のマットを合成 現在のクリップを置き換えるのではなく、現在のクリップのマットに新しいマットを合成します。生成されるマットでは、現在のマットと新しいマットの両方が不透明である部分だけが透過して見えます。

合成マットレイヤー 現在のクリップに新しいマットレイヤーを合成します。

単色合成エフェクト

単色合成エフェクトでは、元のソースクリップの背後に色平面を作成し合成します。その後、ソースクリップの不透明度と新しい色平面の不透明度を調整し、エフェクトのコントロール内で描画モードの適用をすべて行うことができます。

ソースの不透明度 ソースクリップの不透明度。

カラー 平面の色。

不透明度 平面の不透明度。

描画モード クリップと単色の合成に使用する描画モード。

カラー補正エフェクト

カラー補正とカラー強調の概要については、Jeff Sengstack が Videomaker Magazine の Web サイトで解説しています。

輝度＆コントラストエフェクト

輝度＆コントラストエフェクトは、クリップ全体の明度とコントラストを調整します。初期設定値の 0.0 のままにすると、何も変わりません。輝度＆コントラストエフェクトは、画像の色調範囲を調整する最も簡単な方法であり、画像内のすべてのピクセル値（ハイライト、シャドウ、ミッドトーン）を一度に調整します。

オリジナル（左）、輝度＆コントラストエフェクトを適用（右）

ブロードキャストカラーエフェクト

ピクセルのカラーの値を変更して、テレビ放送向けの信号の振幅の範囲内に収まるようにします。

「色を使用可能にする」の「使用不可能をキーアウト」と「使用可能をキーアウト」で、現在の設定を使用した場合にイメージのどの部分がブロードキャストカラーエフェクトで影響を受けるかを指定します。

ブロードキャストステージ 使用する出力方式。NTSC（National Television Systems Committee）は、北米の標準規格で、日本でも使用されています。西ヨーロッパと南米のほとんどの地域では、PAL（Phase Alternating Line）規格が使用されています。

色を使用可能にする 信号の振幅を減らす方法を指定します。

- **輝度減少** ピクセルを黒に近づけて、明るさを下げます。これが初期設定です。
- **彩度減少** ピクセルのカラーを、よく似た明るさのグレーに近づけて、色の鮮やかさを下げます。IRE が同じ場合は、輝度よりも彩度を下げた方が、イメージの変化が目立ちます。

IRE 信号の最大振幅。IRE はその単位です。この値より大きな振幅のピクセルを変更します。初期設定値は 110 です。低い値にするほどイメージの変化が目立ちますが、高い値にするほど、うまく出力できない可能性が上がります。

色を変更エフェクト

色相、明度、および彩度を調整します。

表示「レイヤー補正」では、色を変更エフェクトの結果が表示されます。「カラー補正マスク」では、変更される領域が表示されます。白い部分は補正量が大きいことを、黒い部分は小さいことを表します。

色相トランスフォーム 色相の変更量（度単位）。

明度トランスフォーム 正の値にすると、対応する領域が明るくなり、負の値にすると暗くなります。

彩度トランスフォーム 正の値にすると、対応するピクセルの彩度が上がり（純粋な色に近づきます）、負の値にすると下がります（グレーに近づきます）。

カラーの変更 変更する範囲の中央に相当するカラー。

許容量一致「変更するカラー」とどれだけ差があるカラーを変更対象と見なすかを指定します。

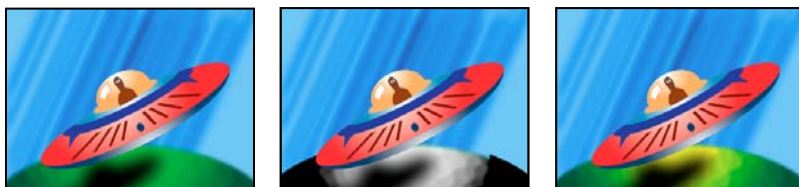
ソフト一致「変更するカラー」と一致しないカラーが、このエフェクトでどの程度影響を受けるかを、「変更するカラー」との類似性の割合で指定します。

マッチカラー 類似性を調べるために比較するカラースペースを指定します。「RGB」は、RGB カラースペースを使用します。「色相」は、彩度と明るさを無視して、色相だけを比較します。そのため、例えば、明るい赤とピンクは一致すると見なされます。「クロマ」は、輝度（明度）を無視して、2 つのクロミナンスを比較します。

カラー補正マスク反転 影響を受ける色を決定するマスクを反転します。

他のカラーへ変更エフェクト

他のカラーへ変更エフェクトでは、画像内で選択した色だけを、色相、明度および彩度（HLS）の値に基づいて、ほかの色に変更されます。

他のカラーへ変更エフェクトには、色を変更エフェクトにはない柔軟性とオプションがあります。オプションには、色を厳密に一致させるための色相、明度および彩度の許容量スライダー、および変更後の色の RGB 値を選択できる機能があります。

オリジナル（左）、惑星の彩度を除去した例（中央）、惑星の明るい緑を黄色に変更した例（右）

変更するカラー 変更する範囲の中央に相当するカラー。

変更後のカラー ピクセルの変更先のカラー。

カラーの変更をアニメートするには、「変更後のカラー」の色にキーフレームを設定します。

変更するチャンネル エフェクトを適用するチャンネル。

変更オプション カラーの変更方法。「カラーに設定」では、対象ピクセルを直接「変更後のカラー」に変更します。「カラーに変換」は、HLS の値を補間して、ピクセルを目的のカラーに近づけます。各ピクセルがどの程度変わるかは、そのピクセルの色が「変更するカラー」とどれだけ似ているかによって異なります。

許容量「変更するカラー」とどれだけ差があるカラーを変更対象と見なすかを指定します。このコントロールを開くと、色相、明度および彩度に別個のスライダーが表示されます。

注意：変更対象のピクセルを詳しく確認するには、「補正マットを表示」オプションを使用してください。

柔らかさ 補正マットのエッジをぼかす度合い。値が大きいほど、カラーを変更する領域と変更しない領域の間の変化が滑らかになります。

補正マットを表示 各ピクセルの変化量を示すグレースケールマットを表示します。白い部分は変化が大きいことを、暗い部分は少ないことを示します。

チャンネルミキサーエフェクト

チャンネルミキサーエフェクトは、現在のカラーチャンネルの配合を使用し、カラーチャンネルを変更します。このエフェクトは、ほかのカラー調整ツールでは難しい、独創的なカラー調整を行うときに使用します。例えば、各カラーチャンネルの配合率を指定して高画質のグレースケールイメージを作成したり、高画質のセピア調や薄い色のイメージを作成したり、チャンネルの入れ替えや複製を行ったりできます。

[出力チャンネル]-[入力チャンネル] 出力チャンネルに追加する入力チャンネルの割合（%）。例えば、「赤 - 緑」の 10 という設定は、ピクセルの赤チャンネルの値を、そのピクセルの緑チャンネルの値の 10%だけ増やします。「青 - 緑」の 100 と「青 - 青」の 0 という設定は、青チャンネルの値を緑チャンネルの値に置き換えます。

[出力チャンネル]- 定数 出力チャンネルの値に追加する一定の値（%）。例えば、「赤 - 定数」の 100 という設定は、各ピクセルに赤を 100%加えます。

モノクロ 赤、緑、青の出力チャンネルに赤の出力チャンネルの値を使用して、グレースケールイメージを作成します。

赤チャンネルから赤の入力をすべて削除し、緑チャンネル 50%と青チャンネル 50%を赤のチャンネルに追加します。

関連項目

327 ページの「クリップのカラーチャンネルの組み合わせ」

カラーバランスエフェクト

イメージのハイライト、ミッドトーン、シャドウの赤、緑、青の量を変更します。

輝度を保持 輝度の平均値を維持したままイメージの色を変更します。このコントロールで、イメージの色調バランスを保持します。

カラーバランス（HLS）エフェクト

カラーバランス（HLS）エフェクトは、画像の色相、輝度および彩度を変更します。

色相 画像全体の色合いを指定します。

明度 画像全体の明るさを指定します。

彩度 画像の彩度を調整します。初期設定値の 0 では、色は変わりません。負の値を指定すると彩度は下がり、-100 ではクリップをグレースケールに変換します。0 を超える値に設定すると、彩度が高くなります。

注意：カラーバランスの彩度を調整しても目的の結果が得られない場合は、クイックカラー補正エフェクトの彩度コントロールを調整してみてください。

関連項目

367 ページの「クイックカラー補正エフェクト」

平均化（イコライザー）エフェクト

平均化（イコライザー）エフェクトは、画像のピクセル値を変更して、輝度またはカラー成分を均一に分散します。このエフェクトは、Adobe Photoshop の「平均化（イコライズ）」コマンドと同様に機能します。アルファの値が 0（透明）のピクセルは認識されません。

イコライザー「RGB」では、赤、緑および青の成分を基準にしてイメージが平均化されます。「明るさ」では、各ピクセルの明るさを基準にして平均化されます。「Photoshop スタイル」は、イメージのピクセルの明るさの値を分散し直して平均化し、イメージが輝度レベルの範囲全体で均一に表現されるようにします。

イコライザー量 再分散する輝度値の量。100%にすると、ピクセルの値ができるだけ均一に拡散され、低い値にすると、再分散される値が少なくなります。

クイックカラー補正エフェクト

クイックカラー補正エフェクトでは、色相および彩度コントロールを使用してクリップの色を調整します。このエフェクトには、画像のシャドウ、ミッドトーンおよびハイライトの明度レベルを調整するレベルコントロールも用意されています。このエフェクトは、簡単なカラー補正を行ってすぐにプログラムモニターでプレビューする場合に使用すると便利です。

出力 最終結果（コンポジット）、色調値の調整（ルミナンス）、アルファマット（マスク）について、プログラムモニターに調整結果を表示することができます。

分割表示 画面の左または上の部分に補正した状態を、右または下の部分に補正前の状態を表示します。

レイアウト 分割表示で、画像を左右または上下のどちらで分割するかを決定します。

分割比 補正した画像を表示するビューのサイズを調整します。初期設定値は 50 % です。

ホワイトバランス スポイトツールを使用して、画像内またはデスクトップ上の任意の場所のターゲットカラーをサンプリングして、画像のホワイトバランスを割り当てます。また、色見本をクリックしてカラーピッカーを開き、ピッカーで色を選択しても、ホワイトバランスを定義できます。

色相バランスと角度 カラーホイールを使用して色相バランスおよび色相角度を制御します。ホイール中央で小さい円形のカーソルを動かして、色相（UV）変換を制御します。バランスの強さおよびバランス角度が変更されます。短い垂直線は、バランスゲインを制御するコントロールの相対的な精密度を左右します。

「色相バランスと角度」の調整はベクトルスコープで表示することができます。

色相角度 色相の回転を制御します。初期設定値は 0 です。負の値はカラーホイールを左に回転すること、正の値はカラーホイールを右に回転することと同じです。

バランスの強さ「バランス角度」での指定に従って、カラーバランス補正の量を制御します。

バランスゲイン 明るいピクセルが暗いピクセルよりも強く変化するように、乗算によって明るさの値を調整します。

バランス角度 選択した色相の値を制御します。

彩度 画像の彩度を調整します。初期設定値の 100 では、色は変わりません。100 未満の値にすると彩度が下がり、0 では色は完全に削除されます。100 を超える値に設定すると、彩度が高くなります。

自動黒レベル 最も暗い値が 7.5 IRE（NTSC）または 0.3v（PAL）を超えるように、クリップの黒レベルを引き上げます。シャドウの一部がクリップされて、中間的なピクセル値が比例配分されます。自動黒レベルを使用すると、結果として、画像のシャドウが明るくなります。

自動コントラスト 自動黒レベルと自動白レベルを、両方とも同時に適用します。自動コントラストによって、ハイライトは暗く、シャドウは明るくなります。

自動白レベル 最も明るい値が 100 IRE（NTSC）または 1.0v（PAL）を超えないように、クリップ内の白レベルを引き下げます。ハイライトの一部がクリップされて、中間的なピクセル値が比例配分されます。自動白レベルを使用すると、結果として、画像のハイライトが暗くなります。

黒レベル、グレーレベル、白レベル スポイトツールを使用して、画像内またはデスクトップ上の任意の場所のターゲットカラーをサンプリングして、最も暗いシャドウ、中間のグレー、最も明るいハイライトのレベルを設定します。また、色見本をクリックしてカラーピッカーを開き、ピッカーで色を選択しても、画像内で黒、中間のグレーおよび白を定義できます。

入力レベル 外側の 2 つの入力レベルスライダーは、ブラックポイントとホワイトポイントを出力スライダーの設定にマップします。中央の入力スライダーは、画像のガンマを調整します。ハイライトとシャドウを大幅に変更せずに、ミッドトーンの値を移動させて、グレートーンの中間範囲の明度値を変更します。

出力レベル ブラックポイントおよびホワイトポイント入力レベルスライダーを指定した値にマップします。初期設定では、出力スライダーは、レベル 0（シャドウは完全に黒）と、レベル 255（ハイライトは完全に白）に設定されています。したがって、出力スライダーが初期設定位置のままの場合、ブラックポイント入力スライダーを移動するとシャドウ値はレベル 0 にマップされ、ホワイトポイント入力スライダーを移動するとハイライト値はレベル 255 にマップされます。残りのレベ

ルは、レベル 0 からレベル 255 の間で配置されます。この配置によって画像の階調範囲が縮小され、結果として画像の全体的なコントラストが弱くなります。

黒入力レベル、グレー入力レベル、白入力レベル ハイライト、ミッドトーンまたはシャドウのブラックポイント、ミッドトーンおよびホワイトポイント入力レベルを調整します。

黒出力レベル、白出力レベル ハイライト、ミッドトーンまたはシャドウの入力黒レベルおよび入力白レベルのマップされた出力レベルを調整します。

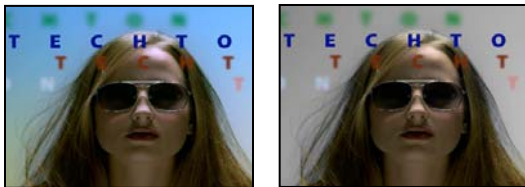
関連項目

314 ページの「カラー補正エフェクトの適用」

316 ページの「カラーバランス、角度および彩度のコントロール」

319 ページの「カーブカラー補正エフェクトを使用した色とルミナンスの調整」

色抜きエフェクト

色抜きエフェクトは、「保持するカラー」で指定した色以外のすべての色をクリップから削除します。例えば、バスケットボールゲームのショットで、ボールのオレンジ色以外のすべての色を抜くことができます。

元の画像（左）、エフェクトを適用（右）

色抜き量 削除するカラーの量。100%にすると、指定したカラーと似ていない部分がグレーになります。

保持するカラー スポイトツールまたはカラーピッカーを使用して保持するカラーを指定します。

許容量 削除するカラーをどの程度厳密に照合するかを指定します。0%にすると、「保持するカラー」と正確に同じカラーのピクセル以外がすべて色抜きされます。100%にすると、何も変わりません。

エッジの柔らかさ カラーの境目の柔らかさ。値を大きくすると、色からグレーへの変換がなだらかになります。

マッチングの適用 RGB 値と色相の値のどちらを比較するかを指定します。厳密に比較する場合は、「RGB を使用」を選択します。通常、色抜きされる部分が多くなります。例えば、濃い青、淡い青、その中間の青もすべて残す場合は「色相を使用」を選択し、「保持するカラー」でどれか 1 つの青を指定します。

ルミナンス補正エフェクト

ルミナンス補正エフェクトでは、クリップのハイライト、ミッドトーンおよびシャドウの輝度とコントラストを調整できます。二次カラー補正コントロールを使用して、補正する色の範囲を指定することもできます。

出力 最終結果（コンポジット）、色調値の調整（ルミナンス）、アルファマットの表示（マスク）、シャドウ、ミッドトーンおよびハイライトの 3 トーン表示（階調範囲）について、プログラムモニターで調整結果を表示することができます。

分割表示 画面の左または上の部分に補正した状態を、右または下の部分に補正前の状態を表示します。

レイアウト 分割表示で、画像を左右または上下のどちらで分割するかを決定します。

分割比 補正した画像を表示するビューのサイズを調整します。初期設定値は 50 % です。

階調範囲の定義 しきい値と減衰（柔らかさ）コントロールのあるしきい値を使用して、シャドウとハイライトの階調範囲を定義します。右向きの三角形をクリックして、階調範囲の定義コントロールを表示します。正方形のスライダーをドラッグしてしきい値を調整します。三角形のスライダーをドラッグして柔らかさ（ぼかし）の値を調整します。

注意：階調範囲の定義スライダーを調整しているときに出力メニューから「階調範囲」を選択すると、階調範囲を異なる方法で表示させることができます。

階調範囲 ルミナンス調整を画像全体（マスター）、ハイライトのみ、ミッドトーンのみ、シャドウのみのいずれに適用するか指定します。

明るさ クリップの黒レベルを調整します。クリップ内の黒いピクチャコンテンツを黒く表示します。

コントラスト クリップの元のコントラスト値からのゲインを調整して、画像のコントラストを変更します。

コントラストレベル クリップの元のコントラスト値を設定します。

ガンマ 黒と白のレベルを変えずに、画像のミッドトーンの値を調整します。ルミナンスカーブエフェクトのカーブの形状を変更した場合と同様、コントラストが変化します。このコントロールは、シャドウやハイライトを変形させずに暗すぎる画像または明るすぎる画像を調整する場合に使用します。

ペデスタル 画像のピクセル値に固定オフセットを追加することで画像を調整します。このコントロールは、画像全体を明るくする場合に、ゲインコントロールとともに使用します。

ゲイン 乗算によって明るさの値を調整することで、画像の全体的なコントラスト比率を変更します。明るいピクセルが暗いピクセルよりも強く変化します。

二次カラー補正 エフェクトによって補正する色の範囲を指定します。色相、彩度および輝度によって色を定義することができます。右向きの三角形をクリックして、コントロールを表示します。

注意：出力メニューから「マスク」を選択すると、カラー範囲を定義したときに選択した画像の領域を表示することができます。

中心 指定している範囲の中心に位置するカラーを定義します。スポイトツールを選択し、画面上の任意の場所をクリックして色を選択すると、その色が色見本に表示されます。+ の付いたスポイトツールで色の範囲を拡大し、- の付いたスポイトツールで色の範囲から除外します。また、色見本をクリックしてカラーピッカーを開き、中心とするカラーを選択することもできます。

色相、彩度および輝度 色相、彩度または輝度によって補正する色の範囲を指定します。オプション名の横にある右向きの三角形をクリックして、しきい値および柔らかさ（ぼかし）コントロールを表示し、色相、彩度または輝度の範囲を定義します。

柔らかく 指定した領域の境界を拡散させ、元の画像とのブレンド度合いを強めます。値を大きくすると、柔らかさが増します。

エッジを細く 指定した領域をよりシャープにします。補正効果がより顕著になります。値を大きくすると、指定した領域のエッジの鮮明度が増します。

制限範囲の反転「二次カラー補正」設定で指定した色範囲を除く、すべての色を補正します。

関連項目

319 ページの「カーブカラー補正エフェクトを使用した色とルミナンスの調整」

ルミナンスカーブエフェクト

ルミナンスカーブエフェクトは、曲線調整を使用してクリップの明るさとコントラストを調整します。二次カラー補正コントロールを使用して、補正する色の範囲を指定することもできます。

出力 最終結果（コンポジット）、色調値の調整（ルミナンス）、アルファマット（マスク）について、プログラムモニターに調整結果を表示することができます。

分割表示 画面の左または上の部分に補正した状態を、右または下の部分に補正前の状態を表示します。

レイアウト 分割表示で、画像を左右または上下のどちらで分割するかを決定します。

分割比 補正した画像を表示するビューのサイズを調整します。初期設定値は 50 % です。

輝度波形 曲線の形状を変更すると、クリップの明るさとコントラストが変化します。曲線を上に曲げるとクリップは明るくなり、下に曲げるとクリップは暗くなります。曲線の傾きが急な部分は、画像のコントラストが高い部分です。曲線の形状を操作する場合は、曲線をクリックしてポイントを追加し、ポイントをドラッグします。曲線上の最大 16 個のポイントを調整できます。ポイントを削除するには、グラフの外にドラッグします。

二次カラー補正 エフェクトによって補正する色の範囲を指定します。色相、彩度および輝度によって色を定義することができます。右向きの三角形をクリックして、コントロールを表示します。

注意：出力メニューから「マスク」を選択すると、カラー範囲を定義したときに選択した画像の領域を表示することができます。

中心 指定している範囲の中心に位置するカラーを定義します。スポイトツールを選択し、画面上の任意の場所をクリックして色を選択すると、その色が色見本に表示されます。+ の付いたスポイトツールで色の範囲を拡大し、- の付いたスポイトツールで色の範囲から除外します。また、色見本をクリックしてカラーピッカーを開き、中心とするカラーを選択することもできます。

色相、彩度および輝度 色相、彩度または輝度によって補正する色の範囲を指定します。オプション名の横にある右向きの三角形をクリックして、しきい値および柔らかさ（ぼかし）コントロールを表示し、色相、彩度または輝度の範囲を定義します。

柔らかく 指定した領域の境界を拡散させ、元の画像とのブレンド度合いを強めます。値を大きくすると、柔らかさが増します。

エッジを細く 指定した領域をよりシャープにします。補正効果がより顕著になります。値を大きくすると、指定した領域のエッジの鮮明度が増します。

制限範囲の反転「二次カラー補正」設定で指定した色範囲を除く、すべての色を補正します。

関連項目

319 ページの「カーブカラー補正エフェクトを使用した色とルミナンスの調整」

RGB カラー補正エフェクト

RGB カラー補正エフェクトは、ハイライト、ミッドトーンおよびシャドウに定義した階調範囲を調整して、クリップの色を調整します。このエフェクトでは、カラーチャンネルごとに階調を調整することができます。二次カラー補正コントロールを使用して、補正する色の範囲を指定することもできます。

RGB カラー補正エフェクトの使用について詳しくは、Videomaker Magazine の Web サイト上のビデオチュートリアル「Tips & Tricks: Color Correction」を参照してください。

出力 最終結果（コンポジット）、色調値の調整（ルミナンス）、アルファマットの表示（マスク）、シャドウ、ミッドトーンおよびハイライトの 3 トーン表示（階調範囲）について、プログラムモニターで調整結果を表示することができます。

分割表示 画面の左または上の部分に補正した状態を、右または下の部分に補正前の状態を表示します。

レイアウト 分割表示で、画像を左右または上下のどちらで分割するかを決定します。

分割比 補正した画像を表示するビューのサイズを調整します。初期設定値は 50 % です。

階調範囲の定義 次のしきい値と減衰（柔らかさ）コントロールを使用して、シャドウとハイライトの階調範囲を定義します。

- **シャドウのしきい値** シャドウの階調範囲を決定します。

- **シャドウの柔らかさ** シャドウの減衰をともなう階調範囲を決定します。
- **ハイライトのしきい値** ハイライトの階調範囲を決定します。
- **ハイライトの柔らかさ** ハイライトの減衰をともなう階調範囲を決定します。

階調範囲の定義コントロールを調整しているときに出力メニューから「階調範囲」を選択すると、ハイライト、ミッドトーンおよびシャドウの変化を表示させることができます。

階調範囲 カラー補正を画像全体（マスター）、ハイライトのみ、ミッドトーンのみ、シャドウのみのいずれに適用するか指定します。

ガンマ 黒と白のレベルを変えずに、画像のミッドトーンの値を調整します。このコントロールは、シャドウやハイライトを変形させずに暗すぎる画像または明るすぎる画像を調整する場合に使用します。

ペデスタル 画像のピクセル値に固定オフセットを追加することで画像を調整します。このコントロールは、画像全体を明るくする場合に、ゲインコントロールとともに使用します。

ゲイン 乗算によって明るさの値を調整することで、画像の全体的なコントラスト比率を変更します。明るいピクセルが暗いピクセルよりも強く変化します。

RGB 各カラーチャンネルのミッドトーン値、コントラストおよび明るさを個別に調整することができます。右向きの三角形をクリックして、各チャンネルのガンマ、ペデスタルおよびゲインを設定するオプションを表示します。

- **赤ガンマ、緑ガンマ、青ガンマ** 黒と白のレベルを変えずに赤、緑または青チャンネルのミッドトーンの値を調整します。
- **赤ペデスタル、緑ペデスタル、青ペデスタル** チャンネルのピクセル値に固定オフセットを追加することで、赤、緑または青チャンネルの色調値を調整します。このコントロールは、チャンネル全体を明るくする場合に、ゲインコントロールとともに使用します。
- **赤ゲイン、緑ゲイン、青ゲイン** 明るいピクセルが暗いピクセルよりも強く変化するように、乗算によって赤、緑または青のチャンネルの明るさの値を調整します。

二次カラー補正 エフェクトによって補正する色の範囲を指定します。色相、彩度および輝度によって色を定義することができます。右向きの三角形をクリックして、コントロールを表示します。

注意：出力メニューから「マスク」を選択すると、カラー範囲を定義したときに選択した画像の領域を表示することができます。

中心 指定している範囲の中心に位置するカラーを定義します。スポイトツールを選択し、画面上の任意の場所をクリックして色を選択すると、その色が色見本に表示されます。+ の付いたスポイトツールで色の範囲を拡大し、- の付いたスポイトツールで色の範囲から除外します。また、色見本をクリックしてカラーピッカーを開き、中心とするカラーを選択することもできます。

色相、彩度および輝度 色相、彩度または輝度によって補正する色の範囲を指定します。オプション名の横にある右向きの三角形をクリックして、しきい値および柔らかさ（ぼかし）コントロールを表示し、色相、彩度または輝度の範囲を定義します。

柔らかく 指定した領域の境界を拡散させ、元の画像とのブレンド度合いを強めます。値を大きくすると、柔らかさが増します。

エッジを細く 指定した領域をよりシャープにします。補正効果がより顕著になります。値を大きくすると、指定した領域のエッジの鮮明度が増します。

制限範囲の反転「二次カラー補正」設定で指定した色範囲を除く、すべての色を補正します。

関連項目

314 ページの「カラー補正エフェクトの適用」

319 ページの「カーブカラー補正エフェクトを使用した色とルミナンスの調整」

RGB カーブエフェクト

RGB カーブエフェクトは、各カラーチャンネルの曲線調整を使用してクリップの色を調整します。曲線ごとに、画像の階調範囲全体で最大 16 個のポイントを調整できます。二次カラー補正コントロールを使用して、補正する色の範囲を指定することもできます。

出力 最終結果（コンポジット）、色調値の調整（ルミナンス）、アルファマット（マスク）について、プログラムモニターに調整結果を表示することができます。

分割表示 画面の左または上の部分に補正した状態を、右または下の部分に補正前の状態を表示します。

レイアウト 分割表示で、画像を左右または上下のどちらで分割するかを決定します。

分割比 補正した画像を表示するビューのサイズを調整します。初期設定値は 50 % です。

マスター 曲線の形状を変更すると、すべてのチャンネルの明るさとコントラストが変化します。曲線を上に曲げるとクリップは明るくなり、下に曲げるとクリップは暗くなります。曲線の傾きが急な部分は、画像のコントラストが高い部分です。曲線の形状を操作する場合は、曲線をクリックしてポイントを追加し、ポイントをドラッグします。曲線には最大 16 個のポイントを追加できます。ポイントを削除するには、グラフの外にドラッグします。

赤、緑、青 曲線の形状を変更すると、赤、緑または青チャンネルの明るさとコントラストが変化します。曲線を上に曲げるとチャンネルは明るくなり、下に曲げるとチャンネルは暗くなります。曲線の傾きが急な部分は、チャンネルのコントラストが高い部分になります。曲線の形状を操作する場合は、曲線をクリックしてポイントを追加し、ポイントをドラッグします。曲線上の最大 16 個のポイントを調整できます。ポイントを削除するには、グラフの外にドラッグします。

二次カラー補正 エフェクトによって補正する色の範囲を指定します。色相、彩度および輝度によって色を定義することができます。右向きの三角形をクリックして、コントロールを表示します。

注意：出力メニューから「マスク」を選択すると、カラー範囲を定義したときに選択した画像の領域を表示することができます。

中心 指定している範囲の中心に位置するカラーを定義します。スポイトツールを選択し、画面上の任意の場所をクリックして色を選択すると、その色が色見本に表示されます。+ の付いたスポイトツールで色の範囲を拡大し、- の付いたスポイトツールで色の範囲から除外します。また、色見本をクリックしてカラーピッカーを開き、中心とするカラーを選択することもできます。

色相、彩度および輝度 色相、彩度または輝度によって補正する色の範囲を指定します。オプション名の横にある右向きの三角形をクリックして、しきい値および柔らかさ（ぼかし）コントロールを表示し、色相、彩度または輝度の範囲を定義します。

柔らかさ（終了）指定した領域の境界を拡散させ、元の画像とのブレンド度合いを強めます。値を大きくすると、柔らかさが増します。

エッジを細く 指定した領域をよりシャープにします。補正効果がより顕著になります。値を大きくすると、指定した領域のエッジの鮮明度が増します。

制限範囲の反転「二次カラー補正」設定で指定した色範囲を除く、すべての色を補正します。

関連項目

319 ページの「カーブカラー補正エフェクトを使用した色とルミナンスの調整」

320 ページの「レベル補正エフェクトを使用したルミナンスの調整」

3 ウェイカラー補正エフェクト

3 ウェイカラー補正エフェクトでは、クリップのシャドウ、ミッドトーンおよびハイライトの色相、彩度、輝度を調整することで、きめ細かい補正を行うことができます。このエフェクトには、画像のルミナンスを表示するヒストグラムがあります。二次カラー補正コントロールを使用して補正する色の範囲を指定することによって、さらに微調整を行うことができます。

出力 最終結果（コンポジット）、色調値の調整（ルミナンス）、アルファマットの表示（マスク）、シャドウ、ミッドトーンおよびハイライトの 3 トーン表示（階調範囲）について、プログラムモニターで調整結果を表示することができます。

分割表示 画面の左または上の部分に補正した状態を、右または下の部分に補正前の状態を表示します。

レイアウト 分割表示で、画像を左右または上下のどちらで分割するかを決定します。

分割比 補正した画像を表示するビューのサイズを調整します。初期設定値は 50 % です。

ブラックバランス、グレーバランス、ホワイトバランス クリップにブラックバランス、ミッドトーングレーバランス、またはホワイトバランスを適用します。それぞれのスポイトツールを使用して画像内のターゲットカラーをサンプリングするか、カラーピッカーでカラーを選択します。

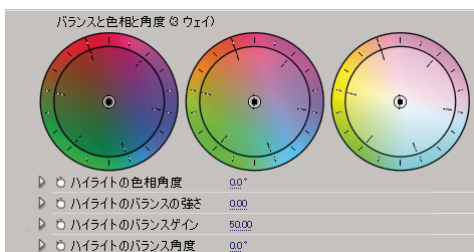
階調範囲の定義 クリップ内のシャドウ、ミッドトーンおよびハイライトの階調範囲を定義します。正方形のスライダーをドラッグしてしきい値を調整します。三角形のスライダーをドラッグして柔らかさ（ぼかし）の量を調整します。

階調範囲の定義コントロールを調整しているときに出力メニューから「階調範囲」を選択すると、ハイライト、ミッドトーンおよびシャドウの変化を表示させることができます。

シャドウのしきい値、シャドウの柔らかさ、ハイライトのしきい値、ハイライトの柔らかさ クリップのシャドウ、ミッドトーンおよびハイライトのしきい値と柔らかさを決定します。値を入力するか、オプション名の横にある右向きの三角形をクリックしてスライダーをドラッグします。

階調範囲 色相角度、バランスの強さ、バランスゲイン、バランス角度、彩度、およびレベル補正コントロールで調整した階調範囲を選択します。初期設定は「ハイライト」です。その他のオプションは、「マスター」、「シャドウ」および「ミッドトーン」をメニューから選択できます。

注意：階調範囲メニューで選択した後も、3 つのカラーホイールを使用して 3 つの階調範囲を選択することができます。

色相バランスと角度（3 ウェイ）シャドウ（左のホイール）、ミッドトーン（中央のホイール）、ハイライト（右のホイール）の 3 つのカラーホイールを使用して、色相および彩度調整を制御します。階調範囲メニューから「マスター」を選択した場合には、1 つのマスターホイールが表示されます。ホイール中央で円形のカーソルを動かして、色相（UV）変換を制御します。カーソル上の直角のハンドルがバランスの強さを制御します。このハンドルは、制御の相対的な精密度を左右します。ホイールの外側のリングで色相の回転を制御します。

色相バランスホイールと角度カラーホイール（3 ウェイ）

ハイライト／ミッドトーン／シャドウの色相角度 ハイライト、ミッドトーンまたはシャドウの色相角度を制御します。初期設定値は 0 です。負の値はカラーホイールを左に回転すること、正の値はカラーホイールを右に回転することと同じです。

ハイライト／ミッドトーン／シャドウのバランスの強さ「バランス角度」での指定に従って、カラーバランス補正の量を制御します。調整は、ハイライト、ミッドトーンおよびシャドウに適用されます。

ハイライト／ミッドトーン／シャドウのバランスゲイン 明るいピクセルが暗いピクセルよりも強く変化するように、乗算によって明るさの値を調整します。調整は、ハイライト、ミッドトーンおよびシャドウに適用されます。

ハイライト／ミッドトーン／シャドウのバランス角度 ハイライト、ミッドトーンまたはシャドウの色相変換を制御します。

ハイライト／ミッドトーン／シャドウの彩度 ハイライト、ミッドトーンまたはシャドウの色の彩度を調整します。初期設定値の 100 では、色は変わりません。100 未満の値にすると彩度が下がり、0 では色は完全に削除されます。100 を超える値に設定すると、彩度が高くなります。

自動黒レベル 最も暗いレベルが 7.5 IRE を超えるように、クリップの黒レベルを引き上げます。シャドウの一部がクリップされて、中間的なピクセル値が比例配分されます。自動黒レベルを使用すると、結果として、画像のシャドウが明るくなります。

自動コントラスト 自動黒レベルと自動白レベルを、両方とも同時に適用します。この操作によって、ハイライトは暗く、シャドウは明るくなります。

自動白レベル 最も明るいレベルが 100 IRE を超えないように、クリップ内の白レベルを引き下げます。ハイライトの一部がクリップされて、中間的なピクセル値が比例配分されます。自動白レベルを使用すると、結果として、画像のハイライトが暗くなります。

黒レベル、グレーレベル、白レベル スポイトツールを使用して、画像内またはデスクトップ上の任意の場所のターゲットカラーをサンプリングして、最も暗いシャドウ、中間のグレー、最も明るいハイライトのレベルを設定します。また、色見本をクリックしてカラーピッカーを開き、ピッカーで色を選択しても、画像内で黒、中間のグレーおよび白を定義できます。

入力レベル 外側の 2 つの入力レベルスライダーは、ブラックポイントとホワイトポイントを出力スライダーの設定にマップします。中央の入力スライダーは、画像のガンマを調整します。ハイライトとシャドウを大幅に変更せずに、ミッドトーンの値を移動させて、グレートーンの中間範囲の明度値を変更します。

入力レベルスライダー

出力レベル ブラックポイントおよびホワイトポイント入力レベルスライダーを指定した値にマップします。初期設定では、出力スライダーは、レベル 0（シャドウは完全に黒）と、レベル 255（ハイライトは完全に白）に設定されています。したがって、出力スライダーが初期設定位置のままの場合、ブラックポイント入力スライダーを移動するとシャドウ値はレベル 0 にマップされ、ホワイトポイント入力スライダーを移動するとハイライト値はレベル 255 にマップされます。残りのレベルは、レベル 0 からレベル 255 の間で配置されます。この配置によって画像の階調範囲を拡大され、結果として画像の全体的なコントラストが強くなります。

出力レベルスライダー

黒入力レベル、グレー入力レベル、白入力レベル ハイライト、ミッドトーンまたはシャドウのブラックポイント、ミッドトーンおよびホワイトポイント入力レベルを調整します。

黒出力レベル、白出力レベル ハイライト、ミッドトーンまたはシャドウの入力黒レベルおよび入力白レベルのマップされた出力レベルを調整します。

二次カラー補正 エフェクトによって補正する色の範囲を指定します。色相、彩度および輝度によって色を定義することができます。右向きの三角形をクリックして、コントロールを表示します。

注意 : 出力メニューから「マスク」を選択すると、カラー範囲を定義したときに選択した画像の領域を表示することができます。

中心 指定している範囲の中心に位置するカラーを定義します。スポイトツールを選択し、画面上の任意の場所をクリックして色を選択すると、その色が色見本に表示されます。+ の付いたスポイトツールで色の範囲を拡大し、- の付いたスポイト

ツールで色の範囲から除外します。また、色見本をクリックしてカラーピッカーを開き、中心とするカラーを選択することもできます。

色相、彩度および輝度 色相、彩度または輝度によって補正する色の範囲を指定します。オプション名の横にある右向きの三角形をクリックして、しきい値および柔らかさ（ぼかし）コントロールを表示し、色相、彩度または輝度の範囲を定義します。

柔らかく 指定した領域の境界を拡散させ、元の画像とのブレンド度合いを強めます。値を大きくすると、柔らかさが増します。

エッジを細く 指定した領域をよりシャープにします。補正効果がより顕著になります。値を大きくすると、指定した領域のエッジの鮮明度が増します。

制限範囲の反転「二次カラー補正」設定で指定した色範囲を除く、すべての色を補正します。

関連項目

Premiere Pro での 3 ウェイカラー補正の使用

314 ページの「カラー補正エフェクトの適用」

319 ページの「カーブカラー補正エフェクトを使用した色とルミナンスの調整」

色合いエフェクト

色合いエフェクトは、画像のカラー情報を変更します。各ピクセルのルミナンスの値が「黒をマップ」と「白をマップ」で指定した 2 色間の合成値となります。「黒をマップ」と「白をマップ」では、暗いピクセルと明るいピクセルに対してマップする色を指定します。中間のピクセルにはマップする 2 色の中間の合成値が割り当てられます。「色合いの量」にエフェクトの強さを指定します。

ビデオリミッターエフェクト

ビデオリミッターエフェクトでは、定義したパラメーター内に収まるようにクリップのルミナンスと色を制限することができます。3 つのパラメーターを調整して、ビデオ信号を放映規定内に収めた上で、可能な限りビデオの色とルミナンスを維持する場合に役立ちます。

分割表示 画面の左または上の部分に補正した状態を、右または下の部分に補正前の状態を表示します。

レイアウト 分割表示で、画像を左右または上下のどちらで分割するかを決定します。

分割比 補正した画像を表示するビューのサイズを調整します。初期設定値は 50 % です。

減少軸 輝度（ルミナンス）、カラー（クロマ）、カラーとルミナンス（クロマとルミナンス）、またはビデオ信号全体（スマートリミット）の範囲を定義する制限を設定できます。使用できる最小および最大コントロールは、選択する「減少軸」オプションによって異なります。

最小ルミナンス 画像の最も暗いレベルを指定します。

最大ルミナンス 画像の最も明るいレベルを指定します。

最小クロマ 画像の色の最も低い彩度を指定します。

最大クロマ 画像の色の最も高い彩度を指定します。

最小信号 輝度と彩度の両方を含む、最小ビデオ信号を指定します。

最大信号 輝度と彩度の両方を含む、最大ビデオ信号を指定します。

減少方法 特定の階調範囲を圧縮して重要な階調範囲の詳細を保存したり（「ハイライト圧縮」、「ミッドトーン圧縮」、「シャドウ圧縮」、「ハイライトとシャドウ圧縮」）、すべての階調範囲を圧縮したり（「すべて圧縮」）することが可能です。初期設定は「すべて圧縮」です。

階調範囲の定義 クリップ内のシャドウ、ミッドトーンおよびハイライトの階調範囲を定義します。正方形のスライダーをドラッグしてしきい値を調整します。三角形のスライダーをドラッグして柔らかさ（ぼかし）の量を調整します。

シャドウのしきい値、シャドウの柔らかさ、ハイライトのしきい値、ハイライトの柔らかさ クリップのシャドウ、ミッドトーンおよびハイライトのしきい値と柔らかさを決定します。値を入力するか、オプション名の横にある右向きの三角形をクリックしてスライダーをドラッグします。

関連項目

319 ページの「カーブカラー補正エフェクトを使用した色とルミナンスの調整」

ディストーションエフェクト

ベンドエフェクト（Windows のみ）

ベンドエフェクトは、クリップ上の垂直方向と水平方向に波のような揺れを付加してクリップに歪みを加えます。このエフェクトではサイズと波長が異なるさまざまな波形を作成することができます。

方向 波の方向を指定します。

- **左** 左に向かって揺れが伝わります。
- **右** 右に向かって揺れが伝わります。
- **上** 上に向かって揺れが伝わります。
- **下** 下に向かって揺れが伝わります。
- **イン** クリップの中心に向かって揺れが伝わります。
- **アウト** クリップの中心から外に向かって揺れが伝わります。

波形 波の形を指定します。サイン、円形、三角、矩形の中から選択します。

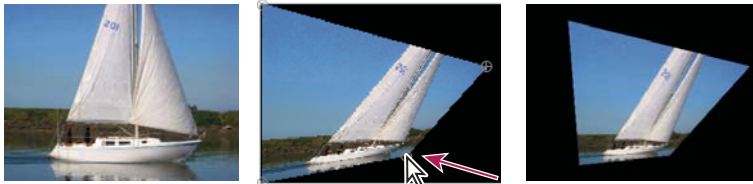
強さ 波の高さを指定します。

レート 波長を指定します。垂直方向または水平方向だけの波を作成する場合は、波を作成しない方向のレートスライダーを左端まで移動します。

幅 波の幅を指定します。

コーナーピンエフェクト

コーナーピンエフェクトは、クリップの 4 隅位置を変更することで画像を変形させます。このエフェクトは、画像を伸縮したり、歪曲したり、ねじる場合や、クリップの境界を軸とする遠近や動きを表現する場合に使用します。

注意：コーナーピンエフェクトのプロパティは、エフェクトコントロールパネルのコーナーピンの隣のトランスフォームアイコン をクリックして、プログラムモニターで直接操作できます。4 つのコーナーハンドルのいずれかをドラッグして、プロパティを調整します。

オリジナル（左）、コーナーを移動（中央）、最終的なイメージ（右）

レンズディストーションエフェクト（Windows のみ）

レンズディストーションエフェクトは、クリップに歪んだレンズを通して見るような効果を付加します。

曲率 レンズの曲率を変更します。画像を凹面にするには負の値を指定し、凸面にするには正の値を指定します。

垂直方向にずらす、水平方向にずらす レンズの焦点をずらし、画像をたわませて、レンズの曲面に合わせて流れていくような効果を出します。設定を極端に大きくまたは小さくすると、画像がレンズ曲面に沿って丸くなります。

垂直プリズム FX、水平プリズム FX「垂直方向にずらす」と「水平方向にずらす」に似ていますが、値を極端に大きくまたは小さくしても画像がレンズに沿って丸くなることはありません。

塗りのカラー 背景色を指定します。

アルファチャンネルの塗り 背景が透明になり、下にあるトラックが見えるようになります。エフェクトコントロールパネルで、「設定」をクリックしてこのオプションを表示します。

ズームエフェクト

イメージの全体または一部を拡大します。画像の一部に虫めがねをかざしたように見せたり、解像度を保ちながらイメージ全体を 100 % 以上に拡大したりできます。

元の画像（左）、ズームエフェクトを適用（中央、右）

シェイプ ズームする領域の形。

中央 ズームする領域の中心。

拡大率 領域の拡大率。

リンク 拡大する領域のサイズとエッジのぼかしが、「拡大率」の設定でどの程度影響を受けるかを指定します。「なし」以外に設定すると、「レイヤーのサイズを変更」オプションが無効になります。

- **なし** 拡大する領域のサイズとエッジのぼかしは、「拡大率」の設定の影響を受けません。
- **サイズを拡大率に比例** 拡大する領域の半径を、「拡大率」（%）と「サイズ」の値をかけ合わせたものと同じにします。
- **サイズとぼかしを拡大率に比例** 拡大する領域の半径を、「拡大率」（%）と「サイズ」の値をかけ合わせたものと同じにします。エッジのぼかしの幅は、「拡大率」と「ぼかし」の値をかけ合わせたものと同じになります。

サイズ 拡大する領域の大きさ（ピクセル単位）。

ぼかし エッジのぼかしの量（ピクセル単位）。

不透明度 拡大する領域の不透明度。元のクリップの不透明度に対する割合（%）で指定します。

スケール イメージを拡大する方法。

- **通常** この指定では、イメージのシャープネスが維持されますが、値を大きくするとエッジにぼかしがかかります。
- **ソフト** スプラインアルゴリズムを使用します。イメージの拡大率が 100%を超える場合に「ソフト」を使用すると、エッジのピクセル化が少なく、画質が保たれます。「ソフト」は、拡大率が大きい場合に適しています。
- **拡散** イメージが拡大されると、拡散（ノイズ）を生成します。

描画モード 拡大した領域と元のクリップを合成するのに使用する描画モード。「なし」オプションを指定すると、ズームする領域以外は透明になります。

レイヤーのサイズを変更 このオプションを選択すると、拡大した領域をクリップの元の境界の外まで広げることができます。

ミラーエフェクト

ミラーエフェクトは、画像を 1 本の直線に沿って分割し、一方の画像の鏡像を反対側に映します。

反射の中心 反射の中心線の位置。

反射角度 反射の中心線の角度。0° にすると、左側の鏡像が右側に映ります。90° にすると、上側の鏡像が下側に映ります。

注意：ミラーエフェクトは、プログラムモニターで直接操作できます。操作するには、トランスフォームアイコン を クリックして、調整ハンドルをドラッグします。

オフセットエフェクト

オフセットエフェクトは、クリップ内で画像をパンします。イメージの片側から押し出されたビジュアル情報が、反対側に表示されます。

中央をシフト 元のイメージの新しい中心となる位置。

元の画像とブレンド エフェクトの透明度。エフェクトの結果が元のイメージとブレンドされ、一番上に合成されます。この値を高くするほど、エフェクトの効果が低くなります。例えば、100%にすると、このエフェクトはクリップに何も影響しません。0%にすると、元の画像が透けて見えません。

球面エフェクト

イメージの領域を球に巻きつけることによって、レイヤーを歪めます。

トランスフォームエフェクト

クリップに 2 次元の幾何学的な変形を加えます。クリップの基本エフェクトの代わりにトランスフォームエフェクトを適用すると、ほかの標準エフェクトがレンダリングされる前にクリップのアンカーポイント、位置、スケールまたは不透明度の設定をレンダリングすることができます。アンカーポイント、位置、スケールまたは不透明度のプロパティは、基本エフェクトと同じように機能します。トランスフォームエフェクトについて詳しくは、チュートリアル Project 7 Student Guides のトピック「How to use other motion effects: Basic 3D, Camera View, and Transform」を参照してください。

歪曲 歪曲の量。

歪曲軸 歪曲の方向を決める軸。

注意：Adobe After Effects のトランスフォームエフェクトには、「シャッター角度」コントロールと「コンポジションのシャッター角度を使用」オプションがあります。これらのコントロールは After Effects でのみ機能します。

タービュレントディスプレイスエフェクト

タービュレントディスプレイスエフェクトは、フラクタルノイズを使用して、画像が波立っているような効果を加えます。例えば、水の流れ、ゆがんで映る鏡、風になびく旗などを作成できます。

元の画像（左）、さまざまなエフェクトを適用（中央、右）

変形 使用する乱流の種類。「タービュレントスムーザー」、「バルジスムーザー」、「ツイストスムーザー」では、それぞれ「タービュレント」、「バルジ」、「ツイスト」と同じ処理が行われますが、スムーザーオプションではワープが滑らかになるという点が異なります。そのため、スムーザーオプションの方が、レンダリングに時間がかかります。「垂直方向」は、画像を垂直方向だけにワープさせます。「水平方向」は、画像を水平方向だけにワープさせます。「両方向」は、画像を垂直方向と水平方向の両方にワープさせます。

適用量 値を大きくするほど、歪みが大きくなります。

サイズ 値を大きくするほど、歪む部分が広くなります。

オフセット（乱流） ディストーションを作成するために使用するフラクタルシェイプの部分を指定します。

複雑度 乱流の細密度を指定します。値を小さくするほど、ディストーションが滑らかになります。

展開 この設定をアニメートすると、時間の経過にともなって乱流が変化します。

注意：展開の値は循環という単位で設定されますが、これらの循環は常に進行し続けることを理解することが重要です。展開の状態は、新しい値で無限に進行を続けます。「展開」の設定を各循環での元の状態に戻すには、「サイクル展開」オプションを使用します。

展開のオプション 「展開のオプション」には、エフェクトを 1 つの短いサイクルでレンダリングして、クリップが継続する間、このサイクルをループする設定があります。これらのオプションを設定して、乱流の要素をプリレンダリングしてループを作成し、レンダリングにかかる時間を短くできます。

- **サイクル展開** 展開の状態を開始地点の状態に戻すループが作成されます。
- **サイクル（周期）** フラクタルが反復する前に繰り返す、「展開」設定の循環の回数。「展開」サイクルのタイミングは、「展開」キーフレーム間の時間によって決まります。

注意：「サイクル」設定は、フラクタルの状態だけに影響し、幾何学模様やほかの設定には影響しないため、「サイズ」と「オフセット」の設定を変えるたびに異なる結果が得られます。

- **ランダムシード** フラクタルノイズを生成する固有の乱数を指定します。このプロパティをアニメートすると、同じフラクタルの種類で 1 つのフラクタルのシェイプのセットからほかのフラクタルのシェイプのセットにフラッシングします。ラフエッジを滑らかに変換させるには、「展開」コントロールを使用します。

注意：作成済みの「展開」サイクルを再利用し、「ランダムシード」の値だけを変更して、乱流の新しいアニメーションを作成できます。「ランダムシード」に別の値を入力すると、展開のアニメーションが乱れることなくノイズのパターンが変わります。

固定 固定するエッジを指定します。指定したエッジに沿ったピクセルは歪められません。

最高画質でのアンチエイリアス アンチエイリアスの量を「低」または「高」で指定します。

回転エフェクト

回転エフェクトは、クリップの中心を軸にして回転させ、イメージを歪めます。イメージの中央に近いところほど歪みの度合いが大きくなり、極端に歪めると渦巻き状になります。

角度 イメージを回転させる角度。正の角度を指定すると、イメージが時計回りに回転します。負の角度を指定すると、反時計回りに回転します。渦巻きを作成するには、角度をアニメートします。

回転半径 中心点からどこまでを回転させるかを指定します。この値は、クリップの幅と高さのどちらか大きい方に対する割合（%）です。例えば、値を 50 にすると、クリップのエッジまで回転します。

回転の中心点 回転の中心点の位置を指定します。

波形ワープエフェクト

波形ワープエフェクトは、画像上に波が移動するような効果を生成します。矩形波、円形波、サイン波など、さまざまな波形を作成できます。波形ワープエフェクトは、指定した時間範囲の間、キーフレームなしで自動的に一定速度でアニメートします。異なる速度でアニメートするには、キーフレームを設定する必要があります。

波形の種類 波の形。

波紋の高さ 波形のピーク間の距離（ピクセル単位）。

波形の幅 波の大きさ（ピクセル単位）。

方向 イメージで波が動く方向。例えば、225° にすると、波が右上隅から左下隅に向かって対角線上を動きます。

波形の速度 波が動く速度（サイクル / 秒）。負の値を指定すると波の方向が反転し、0 を指定すると動きが生じません。時間の経過に応じて波形の速度を変えるには、このコントロールを 0 に設定し、フェーズプロパティに対してキーフレームを設定します。

固定 固定するエッジを指定します。指定したエッジに沿ったピクセルは歪められません。

フェーズ 波の周期の開始点。例えば、0° にすると、波が下降線の中間点で始まり、90° にすると谷の最低点で始まります。

アンチエイリアス（最高画質） 画像に対して実行するアンチエイリアスの量（エッジスムージング）を設定します。多くの場合、設定値を低めにすると満足のいく結果が得られます。設定値が高いと、レンダリングにかかる時間が大幅に長くなる可能性があります。

描画エフェクト

4 色グラデーションエフェクト

4 色グラデーションエフェクトは、4 色のグラデーションを作成します。グラデーションの定義には 4 つのエフェクトポイントを使用します。ポイントの位置とカラーは、「位置とカラー」コントロールを使用してアニメートできます。グラデーションは、エフェクトポイントを中心にした 4 つの単色の円をブレンドして作ります。

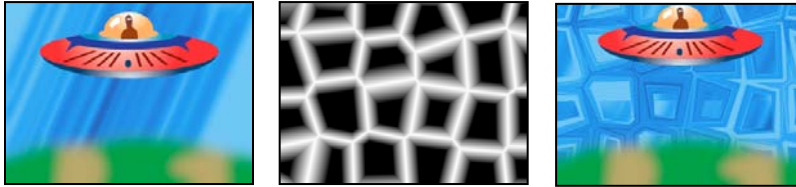
ブレンド 値を大きくするほど、色の変化が滑らかになります。

変位 グラデーションの変位（ノイズ）の量。縞模様が発生する部分だけに影響し、それを除去します。

不透明度 グラデーションの不透明度。クリップの不透明度に対する割合で指定します。

描画モード クリップとグラデーションを合成するのに使用する描画モード。

セルパターンエフェクト

セルパターンエフェクトでは、セルのノイズに基づいて細胞状のパターンを生成します。静止している場合だけでなくアニメートしている背景およびパターンを作成するために使用します。パターンは、質感のあるマット、変換マップ、またはディスプレイスメントマップのソースとして使用できます。

オリジナル（左）、セルパターンエフェクトで作成したディスプレイスメントマップ（中央）、左のマップを使用したディスプレイスメントマップエフェクトを適用（右）

セルパターン 使用するセルパターン。名前に高品質がついているオプションでは、その他のオプションより精密にレンダリングされた高品質パターンが生成されます。混合結晶は、高品質オプションのみが提供されています。

注意：「静的プレート」オプションは、「プレート」オプションと一見同じに見えます。ただし、パターンが展開するときに、「静的プレート」オプションでは均一の明度のままになるのに対し、「プレート」オプションではセルパターンの明度が変化します。

反転 セルパターンが反転します。黒い領域は白になり、白い領域は黒になります。

コントラスト／シャープネス「バブル」、「結晶」、「ピロー」、「混合結晶」または「チューブラ」を使用するときに、セルパターンのコントラストを指定します。このコントロールでは、すべてのプレートまたは結晶化のオプションのシャープネスを指定します。

注意：この値は、オーバーフローメニューで選択したオプションにより変化します。

オーバーフロー 0 〜 255 の範囲外にあるグレースケールの値をマップし直す方法。このオプションは、上記のシャープネスを指定できるパターンでは選択できません。

- **クリップ** 255 を超える値を 255 にマップします。0 未満の値を 0 にマップします。コントラストの値によって、0 〜 255 の範囲外になる量が決まります。コントラストが高いと、イメージの大部分が黒か白になり、グレーが少なくなります。このため、微妙ではないセルのディテールは、大きめのコントラスト設定で表示されます。
- **ソフトクランプ** グレースケール値を 0 〜 255 の範囲内にリマップします。コントラストが低くなり、セルの多くがグレーになり、純粋な黒または白のセルはほとんどなくなります。
- **ラップバック** 255 を超える値と 0 未満の値を両端で折り返して 0 〜 255 の値に割り当てます。例えば、258（255+3）は 252（255-3）、-3 は 3 になります。コントラストが 100 以上の場合に、複雑な部分や細部がはっきりします。

分散 パターンを無作為に描く度合い。値を小さくすると、単調でグリッドのようなセルパターンになります。

サイズ セルのサイズ。初期設定値は 60 です。

オフセット 使用するセルパターンの部分を決定します。

タイルのオプション タイルを並べたパターンを作成するには、「タイルを有効にする」を選択します。「水平セル」と「垂直セル」で、タイル 1 枚あたりの横と縦のセルの数を指定します。

展開 この設定をアニメートすると、時間の経過にともなってパターンが変化します。

注意：展開の値は循環という単位で設定されますが、これらの循環は常に進行し続けることを理解することが重要です。展開の状態は、新しい値で無限に進行を続けます。「展開」の設定を各循環での元の状態に戻すには、「サイクル展開」オプションを使用します。

展開のオプション エフェクトを 1 つの短いサイクルでレンダリングして、クリップが継続する間、このサイクルをループさせるコントロールが用意されています。これらの設定を使って、セルパターンの要素をプリレンダリングしてループを作成し、レンダリングにかかる時間を短くできます。

- **サイクル展開** 展開の状態を開始地点の状態に戻すループが作成されます。
- **サイクル（周期）**セルパターンが反復する前に繰り返す、「展開」設定の循環の回数。「展開」サイクルのタイミングは、「展開」キーフレーム間の時間によって決まります。

注意：「サイクル（周期）」設定は、セルパターンの状態だけに影響し、幾何学模様やほかの設定には影響しないため、「サイズ」と「オフセット」の設定を変えるたびに異なる結果が得られます。

- **ランダムシード** セルパターンを生成する固有の乱数を指定しますこのプロパティをアニメートすると、同じ種類のセルパターンの 1 つから別のセルパターンへ、フラッシュのように切り替わります。セルパターンを滑らかに変換させるには、「展開」コントロールを使用します。

注意：以前に作成した展開サイクルを再利用し、ランダムシードの値だけを変更して、新しいセルパターンのアニメーションを作成できます。「ランダムシード」に別の値を入力すると、展開のアニメーションが乱れることなくセルパターンが変わります。

チェッカーボードエフェクト

四角形の並んだチェッカーボードパターンを作成します。四角形のうち半分は透明になります。

マッチングカラーで、かすかな効果を付けた例（中央）、幅を大きく高さを小さくして縞状にした例（右）

アンカー チェッカーボードパターンの原点。この点を動かしてパターンをオフセットします。

グリッドサイズ 四角形の寸法の決め方。

- **コーナーポイント** アンカーポイントとコーナーポイントを四角形の対角に置くことにより、寸法が決まります。
- **幅スライダー** 四角形の幅と高さを、「幅」で指定した値と同じ（正方形）にします。
- **幅＆高さスライダー**「高さ」で四角形の高さを指定します。「幅」で四角形の幅を指定します。

ぼかし チェッカーボードパターン内の境目のぼかしの度合い。

カラー 透明でない四角形の色。

不透明度 色が付いた四角形の不透明度。

描画モード 元のクリップの上にチェッカーボードパターンを合成するのに使用する描画モード。初期設定の「なし」では、チェッカーボードのパターンのみを描画します。

円エフェクト

円エフェクトでは、カスタマイズが容易な単色の円またはリングを作成します。

エッジ「なし」を選択すると、単色の円が作成されます。ほかのオプションはすべてリングを作成します。それぞれのオプションが、リングの形とエッジの取り扱い方を決めるプロパティに対応しています。

- **エッジの半径**「エッジの半径」プロパティと「半径」プロパティの違いがリングの太さになります。

- **太さ**「太さ」プロパティで、リングの太さを設定します。
- **太さ * 半径**「太さ」プロパティと「半径」プロパティによってリングの太さが決まります。
- **太さ&ぼかし * 半径**「太さ」プロパティと「半径」プロパティによってリングの太さが決まります。「ぼかし」プロパティと「半径」プロパティによってリングのぼかしが決まります。

ぼかし ぼかしの広さ。

円を反転 マットを反転します。

描画モード 円またはリングと元のクリップを合成するのに使用する描画モード。初期設定の「なし」では、円またはリングのみが表示され、元のクリップは表示されません。

楕円エフェクト

楕円を描きます。

元の画像（左）、背景に楕円エフェクトを 1 回適用（中央）、複数回適用（右）

スポイト塗りエフェクト

スポイト塗りエフェクトでは、抽出した色をソースクリップに適用します。このエフェクトは、元のクリップ上のサンプルポイントから単色を選択するか、1 つのクリップでカラー値を選択し、描画モードを使用してこの色を別のクリップに適用する場合に役立ちます。

元の画像（左）、カラーサンプルの適用例（中央、右）

サンプルポイント サンプリングする領域の中心。

サンプルの半径 サンプリングする領域の半径。

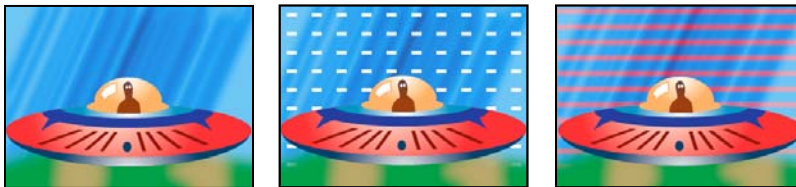
平均ピクセルカラー どのカラーをサンプリングするかを決めます。

- **透明ピクセルをスキップ** 透明ピクセルを除いた平均の RGB カラー値が抽出されます。
- **すべて** 透明ピクセルを含めたすべての RGB カラー値の平均が抽出されます。
- **すべての合成チャンネル** アルファチャンネルと合成されたすべての RGB カラー値の平均が抽出されます。
- **アルファを含む** すべての RGB カラーとアルファチャンネルの値の平均が抽出されます。抽出された色には、色を抽出されたピクセルの平均透明度も含まれています。

オリジナルアルファを維持 このオプションを選択すると、元のクリップのアルファチャンネルが維持されます。平均ピクセルカラーメニューで「アルファを含む」を選択した場合は、抽出された色の上に元のアルファが追加されます。

元の画像とブレンド エフェクトの透明度。エフェクトの結果が元のイメージとブレンドされ、一番上に合成されます。この値を高くするほど、エフェクトの効果が低くなります。例えば、100%にすると、このエフェクトはクリップに何も影響しません。0%にすると、元の画像が透けて見えません。

グリッドエフェクト

グリッドエフェクトでは、カスタマイズが容易なグリッドを作成します。このグリッドを単色で、またはソースクリップのアルファチャンネルのマスクとしてレンダリングします。このエフェクトは、ほかのエフェクトを適用できるデザイン要素およびマットを生成するときに便利です。

元の画像（左）、グリッドエフェクトを適用（中央、右）

アンカー グリッドパターンの原点。この点を動かしてパターンをオフセットします。

グリッドサイズ 四角形の寸法の決め方。

- **コーナーポイント** アンカーポイントとコーナーポイントを四角形の対角に置くことにより、寸法が決まります。
- **幅スライダー** 四角形の幅と高さを、「幅」で指定した値と同じ（正方形）にします。
- **幅＆高さスライダー**「高さ」で四角形の高さを指定します。「幅」で四角形の幅を指定します。

境界 グリッドの線の太さ。0 にすると、グリッドが見えなくなります。

注意：グリッドの線をアンチエイリアスすると、太さが変わって見えることがあります。

ぼかし グリッドの柔らかさの度合い。

グリッドを反転 グリッドの透明部分と不透明部分を反転します。

カラー グリッドの色。

不透明度 グリッドの不透明度。

描画モード 元のクリップの上にグリッドを合成するのに使用する描画モード。初期設定の「なし」では、グリッドのみを描画します。

レンズフレアエフェクト

レンズフレアエフェクトは、カメラのレンズに明るい光が当たって屈折する効果を出します。

光源の位置 光源の位置を指定します。

フレアの明るさ 輝度をパーセント単位で指定します。値は 0 % ～ 300 % の範囲で指定します。

レンズの種類 レンズの種類を選択します。

元の画像とブレンド エフェクトがソースクリップにブレンドされる度合いを指定します。

稲妻エフェクト

稲妻エフェクトは、クリップ内の指定された 2 点間に稲妻や電光のような効果を与えます。稲妻エフェクトは、キーフレームがなくてもクリップの時間範囲内で自動的にアニメートされます。

開始点、終了点 稲妻の開始点と終了点。

線分数 メインの稲妻から引き出す線分の数。値が大きいほど電光の描写が細かくなりますが、電光の動きの滑らかさが低下します。

振幅 稲妻の波動の大きさを、クリップの幅に対する割合としてパーセント単位で指定します。

再分割数、振幅の細かさ 稲妻とその枝の細かさを指定します。「再分割数」の一般的な値は 2 ～ 3 です。「振幅の細かさ」の一般的な値は 0.3 です。どちらのコントロールも、これよりも大きい値は静止画には適していますが、アニメーションが不明瞭になります。

枝分かれ度 線分の先の枝分かれの程度。値 に 0 を指定した場合は枝分かれしません。値に 1.0 を指定すると、すべての線分が枝分かれします。

枝分かれの繰り返し 枝をさらに分かれさせる量。値が大きいと、稲妻がツリー状になります。

枝分かれ角度 メインの稲妻と枝の角度。

枝の長さ 各枝の長さ。線分の平均の長さに対する割合で指定します。

枝数 各枝を構成する線分の最大数。長い枝を作るには、「枝の長さ」と「枝数」の両方を大きな値にします。

枝の幅 各枝の幅の平均。メインの稲妻の幅に対する割合で指定します。

速度 稲妻の動く速さ。

安定度 稲妻の開始点と終了点を結ぶ直線と波動の振幅の距離を指定します。値が小さいと稲妻の波動振幅が小さくなり、値が大きいと稲妻の波動振幅が大きくなります。

終了点の固定 稲妻の終了点を固定するかどうかを指定します。このオプションの選択を解除すると、稲妻の終端が終了点の周りを動き回ります。

幅、幅の変化 メインの稲妻の幅、および各線分の幅の変化の度合い。各線分の幅はランダムに変化します。値 0 を指定すると、幅は変化しません。値 1 を指定すると、幅の変化が最大になります。

内側の光る幅「内側のカラー」で指定した内側の光る部分の幅。稲妻全体の幅に対する割合を指定します。

外側のカラー、内側のカラー 稲妻の外側と内側の光る部分のカラー。稲妻エフェクトでは、これらの色がシーケンス内の既存の色の上に追加されるので、通常は原色が適しています。明るい色は通常はさらに明るくなるので、その下の色の明度によっては白くなる場合があります。

引く力、引く方向 稲妻を引っぱる力の強さと方向。「引く力」を「安定度」とともに使用すると、「ヤコブのはしご」効果を作成することができます。

ランダムシード 稲妻エフェクトの基となる乱数ノイズを生成するための入力値。

注意：稲妻のランダムな動きが、クリップ内の別のイメージと重なる場合があります。クリップに適切な稲妻になるまで、様々なランダムシートの値を試してみてください。

描画モード 元のクリップの上に稲妻を合成するために使用する描画モード。

各フレームで再実行 フレームごとに稲妻を生成し直します。再生するたびに同じフレームで同じように稲妻を生成する場合は、このオプションの選択を解除します。このオプションを選択するとレンダリングの時間が長くなります。

塗りつぶしエフェクト

塗りつぶしエフェクトは、イメージファイル自体に影響を与えずに、ある領域を単色で塗りつぶすペイントエフェクトです。Adobe Photoshop の塗りつぶしツールと同じように機能します。塗りつぶしエフェクトを使用して、漫画のような描画に色を付けたり、イメージ内の特定の色の領域を置き換えたりします。

個別のトラック上のスパイラル形状を塗りつぶし（左、中央）、描画モードを「カラー」にして円盤にエフェクトを適用（右）

塗りポイント このポイントを含む領域を塗りつぶします。塗りポイントから外側に向かって周りのピクセルを分析していき、塗りつぶす範囲を決めます。塗りつぶす範囲は、「許容量」の設定と塗りセレクターメニューで選択するオプションによって変わります。

塗りセレクター 塗る対象を指定します。

- **カラー＆アルファ** 塗りポイントの RGB チャンネルとアルファチャンネルが新しい色で塗りつぶされます。
- **ストレートカラー** 塗りポイント領域の RGB チャンネルだけが新しい色で塗りつぶされます。
- **透明度** 塗りポイント周辺の透明部分だけが塗りつぶされます。このオプションを使用するには、透明部分の中に塗りポイントを設定する必要があります。
- **不透明度** 塗りポイント周辺の不透明部分だけが塗りつぶされます。このオプションを使用するには、不透明部分の中に塗りポイントを設定する必要があります。
- **アルファチャンネル** 塗りポイントを設定した地点のアルファチャンネルの値によって、イメージ全体の不透明部分または透明部分のいずれかが塗りつぶされます。

許容量「塗りポイント」のカラーとどれだけ差があるピクセルを塗りの対象に含めるか、最大値を指定します。値を大きくすると、塗りつぶす範囲が広くなります。

しきい値を表示 塗りの対象になるピクセル（どのピクセルが「許容量」の範囲内に収まっているか）を表示します。このオプションは、思わぬ結果になった場合に原因を見つけるのに便利です。小さな隙間があると、カラーがあふれて、塗りつぶすはずでない部分まで塗りつぶされることがあります。

ストローク 塗りつぶす領域のエッジの処理方法。

- **アンチエイリアス** 塗りつぶす領域のエッジにアンチエイリアスが適用されます。
- **ぼかし** 塗りつぶす領域のエッジにぼかしが適用されます。「ぼかしの柔らかさ」の値を設定することで、エッジのぼかし方がより自然になります。
- **拡散** 塗りつぶす領域が拡大されます。「拡散半径」の値は、塗りつぶしの色が、塗りつぶした領域のエッジからはみ出すピクセル数を示します。
- **チョーク** 塗りつぶす領域が縮小されます。「拡散半径」の値は、塗りつぶしの色が、塗りつぶした領域のエッジから縮むピクセル数を示します。
- **ストローク** 選択した領域の境界までを塗りつぶします。境界の外側は塗りつぶしません。「ストロークの幅」の値が、ストロークの幅（ピクセル単位）になります。

カラー 塗りつぶしの色。

不透明度 塗りつぶした領域の不透明度。

描画モード 元のクリップの上にエフェクトの結果を合成するのに使用する描画モード。塗りつぶす部分だけを表示する場合は、「塗りのみ」を選択します。

注意：複数の塗りつぶしエフェクトをクリップに適用する場合は、複数に「塗りのみ」描画モードを指定しないように注意してください。複数のインスタンスでこの描画モードを指定すると、最初に適用したエフェクトだけが表示されます。

カラーカーブエフェクト

カラーのグラデーションを作成します。線形または放射状のグラデーションを作成して、時間に応じてグラデーションの位置や色を変化させることができます。「カーブの開始」と「カーブの終了」プロパティで、カーブの開始位置と終了位置を指定します。「カーブ拡散」コントロールを使用すると、グラデーションの色を分散して、バンディングを防止することができます。カラーカーブエフェクトと計算エフェクトの使用に関するビデオチュートリアルについては、Digital Media Net の Web サイトにある Jeff Schell のブログ「Coloring A Washed-out Sky With A Gradient In Premiere Pro CS」を参照してください。

注意：カラーカーブを放送すると、グラデーションがきれいに見えず、縞模様になることがよくあります。これは、放送のクロミナンス信号にはカラーカーブを滑らかに再現するのに必要な解像度がないからです。「カーブ拡散」を使用すると、グラデーションの各色が分散され、縞模様が目立たなくなります。

ブラシアニメーションエフェクト

ブラシアニメーションエフェクトは、クリップ上にストロークをアニメートします。例えば、草書体や署名をシミュレートできます。

ブラシアニメーションエフェクトの使用方法については、Digital Media Net の Web サイト上のビデオチュートリアル「Using the Write-On Effect to Create Handwritten Text in Premiere Pro CS3」と「The Write-on Video Effect In Premiere Pro CS3」を参照してください。

ブラシアニメーションエフェクト：ストロークのアニメート

ブラシの位置 ブラシの位置を指定します。このプロパティをアニメートしてストロークを作成します。

ストロークの長さ（秒）一筆分の時間（秒単位）。0 に設定すると、無制限になります。蛇のようにくねらせるには、ゼロでない定数を 1 つだけ指定します。ストロークを伸縮させるには、この値をアニメートします。

ブラシの間隔（秒）一筆ごとの間隔（秒単位）。小さい値に設定すると、ペイントストロークは滑らかになりますが、レンダリングに時間がかかります。

ペイントのタイムプロパティおよびブラシのタイムプロパティ ペイントとブラシのプロパティを一筆ごとに適用するか、ストローク全体に適用するかを指定します。ストロークのブラシの跡すべてに適用する場合は、「なし」を選択します。一筆描いたときに付いていたプロパティの値を保持するには、そのプロパティの名前を選択します。例えば、「カラー」を選択すると、それぞれのブラシの跡が、それを描いたときに指定したカラーの値のままになります。

ペイントスタイル ペイントストロークと元のイメージを表示する方法。

- **元のイメージ** 元のイメージの上にペイントストロークを表示します。
- **透明** ペイントストロークの後ろが透明になります。元のイメージは見えません。
- **元のイメージを表示** ペイントストロークを通して元のイメージが透けて見えます。

関連項目

416 ページの「キーフレームの追加、移動、設定」

イメージコントロールエフェクト

モノクロエフェクト

モノクロエフェクトは、クリップのすべての色をグレースケールに変換します。変換された色はそれぞれ階調の異なるグレーで表されます。キーフレームを使用してこのエフェクトをアニメートすることはできません。

- モノクロエフェクトをオンにするには、エフェクトコントロールパネルで「モノクロ」の左にあるボックスをクリックします。オフにするには、ボックスに表示される fx アイコンをクリックします。

カラーバランス（RGB）エフェクト

カラーバランス（RGB）エフェクトは、クリップの赤、緑、青の量を変更します。

カラーパスエフェクト（Windows のみ）

カラーパスエフェクトは、指定された 1 色を除き、クリップをグレースケールに変換します。カラーパスエフェクトは、クリップの特定の領域を目立たせる場合に使用します。例えば、バスケットボールの試合のクリップでボールの色だけを残し、ほかの色がグレースケールになるように指定できます。ただし、カラーパスエフェクトで区別できるのは色だけであり、クリップ内のオブジェクトを区別することはできません。

関連項目

327 ページの「カラーパスを使用した色の区別」

カラー置き換えエフェクト（Windows のみ）

カラー置き換えエフェクトは、階調を維持しながら、選択された色の領域をすべて別の色に置き換えます。画像内のオブジェクトの色を選択し、コントロールを調整して別の色に置き換えることで、オブジェクトの色を変更することができます。

関連項目

326 ページの「色の置き換え」

ガンマ補正エフェクト

ガンマ補正エフェクトは、シャドウやハイライトを大きく変えずにクリップを明るくまたは暗くします。このエフェクトで変更されるのはミッドトーン（中間階調）の明度レベルであって、暗い領域と明るい領域は変更されません。ガンマの初期設定値は 10 です。ガンマ補正のコントロールで、1 ～ 28 の範囲内でガンマを調整することができます。

キーイングエフェクト

アルファチャンネルキーエフェクト

アルファチャンネルキーエフェクトは、基本エフェクトの初期設定のレンダリング順序を変更する必要がある場合に、不透明度エフェクトの代わりに使用します。複数の透明度レベルを作成するには、不透明度のパーセント値を変更します。

次のアルファチャンネルエフェクトの設定を使用して、クリップのアルファチャンネルの処理方法を指定することができます。

アルファを無視 クリップのアルファチャンネルを無視します。

アルファを反転 クリップの透明部分と不透明部分を反転します。

マスクのみ マスクされた領域にのみエフェクトを適用します。

ブルースクリーンキーエフェクト（Windows のみ）

ブルースクリーンキーエフェクトは、純粋な青を基に透明部分を作成します。合成を作成するときに明るい青のスクリーンをキーアウトする場合は、このキーを使用します。

以下のブルースクリーンキーエフェクト設定をエフェクトコントロールパネルで調整します。

しきい値 クリップ内の透明な領域を決定する青のレベルを設定します。スライダーを左にドラッグすると、透明になる部分が広くなります。しきい値スライダーのドラッグ中に黒い（透明の）部分を表示するには、「マスクのみ」オプションを使用します。

カットオフ しきい値設定で指定された非透明部分の不透明度を設定します。カットオフスライダーを右にドラッグすると、不透明度が増加します。カットオフスライダーのドラッグ中に白い（不透明の）部分を表示するには、「マスクのみ」オプションを使用します。

スムージング 透明な領域と不透明な領域との境界に対するアンチエイリアス（ソフト化）の量を指定します。アンチエイリアスを適用せず、エッジをシャープにするには、「なし」を選択します。このオプションは、タイトルなど、はっきりとした線を保ちたい場合に便利です。スムージングの度合いを変えるには、「弱」または「強」を選択します。

マスクのみ クリップのアルファチャンネルだけを表示します。黒は透明な領域、白は不透明な領域、グレーは半透明な領域を表します。

青を背景にして対象物を写します（左）。ブルースクリーンキーエフェクトを適用して、下のトラックの上に対象物をスーパーインポーズします（右）。

青のスクリーンエフェクトと緑のスクリーンエフェクトの使用方法について詳しくは、Metacafe の Web サイトを参照してください。

クロマキーエフェクト（Windows のみ）

クロマキーエフェクトは、画像内で、指定したキーカラーに近い値のピクセルをすべて消去します。クリップ内で指定したキーカラー値を持つ色を消去すると、その色または色範囲がクリップ全体で透明になります。透明にする色の範囲は、許容レベルを調整して指定します。透明領域の境界をぼかすことで、透明領域と不透明領域の変化を緩やかにすることもできます。

A

B

C

D

クロマキーエフェクト
A. 元の画像 **B.** 青を透明にした状態 **C.** 2 番目のトラックの画像 **D.** 最終的な合成画像

以下のクロマキーエフェクトの設定をエフェクトコントロールパネルで調整します。

類似性 透明にするターゲットカラーの範囲を広げたり狭めたりします。値が大きいほど範囲は広くなります。

ブレンド キーアウトするクリップとその下位クリップとを合成します。値が大きいほどクリップの合成の度合いが大きくなります。

しきい値 キーアウトする色の範囲での陰の量を制御します。値が大きいほど陰が多くなります。

カットオフ 陰の明暗を調節します。右へドラッグすると陰が濃くなります。ただし、しきい値スライダーより右にはドラッグしないでください。しきい値を超えると、グレーおよび透明のピクセルが反転します。

スムージング 透明な領域と不透明な領域との境界に対するアンチエイリアスの量を指定します。アンチエイリアスを適用するとピクセルが合成され、エッジがソフトで滑らかになります。アンチエイリアスを適用せず、エッジをシャープにするには、「なし」を選択します。このオプションは、タイトルなど、はっきりとした線を保ちたい場合に便利です。スムージングの度合いを変えるには、「弱」または「強」を選択します。

マスクのみ クリップのアルファチャンネルだけを表示します。黒は透明な領域、白は不透明な領域、グレーは半透明な領域を表します。

Ultra キーエフェクトを使用したクロマキー

Ultra キーエフェクトの概要について、Karl Soule による解説動画がアドビ システムズ社の Web サイトで公開されています。

Ultra キーエフェクトの操作方法について、Tracy Peterson によるビデオチュートリアルがアドビ システムズ社の Web サイトで公開されています。

Ultra キーエフェクトは GPU 高速処理エフェクトで、サポート対象の nVIDIA カードが搭載されているコンピューターで再生およびレンダリングのパフォーマンスが向上します。

1 Ultra キーをクリップに適用します。

2 タイムラインで、キーカラーが含まれているフレーム上に時間インジケーターを配置します。

3 エフェクトコントロールパネルの出力メニューと設定メニューから目的のオプションを選択します。

4 次のいずれかの操作を行います。

- カラーピッカーボックスをクリックして、カラーピッカーを開きます。キーカラーを選択して「OK」をクリックします。
- スポイトアイコンをクリックして、キーカラーを選択します。

- 必要に応じてその他のパラメーターを設定します。

Ultra キーエフェクトのパラメーター

マットの生成

透明度 背景の上でキーイングした場合のソースの透明度を調整します。値は 0 〜 100 の範囲です。100 は完全な透明です。0 は不透明です。初期設定値は 45 です。

ハイライト ソース画像の明るい部分の不透明度を高くします。ハイライトを使用すれば、透明な物体にかかっている鏡面ハイライトのような詳細部分を浮き立たせることができます。値は 0 〜 100 の範囲です。初期設定値は 50 です。0 を設定すると画像には影響しません。

シャドウ ソース画像の暗い部分の不透明度を高くします。シャドウを使用すれば、色のスピルにより透明になっている暗い要素を補正することができます。値は 0 〜 100 の範囲です。初期設定値は 50 です。0 を設定すると画像には影響しません。

許容量 前景画像内の色を背景から取り除きます。キーカラーを基準に変化させて許容量を上げます。色のずれにより発生したノイズを取り除く場合に、許容量を使用できます。また、肌の色調や暗い部分の色のスピルを調整する場合にも許容量を使用できます。値は 0 〜 100 の範囲です。初期設定値は 50 です。0 を設定すると画像には影響しません。

ペデスタル アルファチャンネルからノイズ（粒状または明度の低いフッテージが原因で発生したものがほとんど）を取り除きます。値は 0 〜 100 の範囲です。初期設定値は 10 です。0 を設定すると画像には影響しません。ソース画像の画質が高いほど、ペデスタルを低く設定できます。

マットのクリーンアップ

チョーク アルファチャンネルのマットのサイズを小さくします。形態を拡散させます（小さなカーネルサイズ）。チョークのレベル値は 0 〜 100 の範囲です。100 は 9 x 9 カーネルを表します。0 を設定すると画像には影響しません。初期設定値は 0 です。

柔らかく アルファチャンネルのマットのエッジをぼかします。ブラー（ボックス）フィルター（断片的なカーネルサイズ）を実行します。ブラーレベル値は 0 〜 100 の範囲です。0 を設定すると画像には影響しません。初期設定値は 0 です。1.0 は 9 x 9 カーネルを表します。

コントラスト アルファチャンネルのコントラストを調整します。値は 0 〜 100 の範囲です。0 を設定すると画像には影響しません。初期設定値は 0 です。

中間ポイント コントラスト値のバランスが取れるポイントを選択します。値は 0 〜 100 の範囲です。0 を設定すると画像には影響しません。初期設定値は 50 です。

スピルサプレッション

彩度を下げる カラーチャンネル背景色の彩度を調整します。完全に透明に近い色まで彩度を下げます。値は 0 〜 50 の範囲です。0 を設定すると画像には影響を与えません。初期設定値は 25 です。

範囲 補正するスピルの量を調整します。値は 0 〜 100 の範囲です。0 を設定すると画像には影響しません。初期設定値は 50 です。

スピル スピル補正の量を調整します。値は 0 〜 100 の範囲です。0 を設定すると画像には影響しません。初期設定値は 50 です。

輝度 アルファチャンネルとともに機能し、ソースの元の輝度に戻します。値は 0 〜 100 の範囲です。0 を設定すると画像には影響しません。初期設定値は 50 です。

カラー補正

彩度 前景ソースの彩度を調整します。値は 0 〜 200 の範囲です。0 を設定すると、すべてのクロマが削除されます。初期設定値は 100 です。

色相 色相を調整します。値の範囲は -180° ～ +180° です。初期設定値は 0° です。

輝度 前景ソースの輝度を調整します。値は 0 ～ 200 の範囲です。0 は黒です。100 は 4x です。初期設定値は 100 です。

カラーキーエフェクト

カラーキーエフェクトは、指定のキーカラーに類似するすべてのイメージピクセルをキーアウトします。このエフェクトは、クリップのアルファチャンネルのみを変更します。

標準でないブルースクリーン（左）と背景（中央）をカラーキーエフェクトで合成した例（右）。

クリップ内で指定したキーカラー値を持つ色を消去すると、その色または色範囲がクリップ全体で透明になります。透明にする色の範囲は、許容レベルを調整して指定します。透明領域の境界をぼかすことで、透明領域と不透明領域の変化を緩やかにすることもできます。

異なるマットエフェクト

異なるマットエフェクトは、ソースクリップを別のクリップと比較し、ソース画像内で、位置と色の両方が他方の画像と一致するピクセルを消去することで透明部分を作成します。このエフェクトは、通常、動いているオブジェクトの静止した背景をキーアウトするために使用し、このオブジェクトは別の背景上に置きます。多くの場合、差異クリップは、（動くオブジェクトが登場する前の）背景フッテージの 1 フレームとして使用します。そのため、異なるマットエフェクトは、固定カメラで撮影した背景が動かないシーンに最適です。異なるマットエフェクトの使用について詳しくは、Total Training Web サイトのオンライントレーニングビデオを参照してください。

A
B
C
D

異なるマットエフェクト
A. 元の画像 **B.** 背景画像 **C.** 2 番目のトラックの画像 **D.** 最終的な合成画像

異なるマットによる静止背景の置換

異なるマットでは、指定した静止画像と指定したクリップを比較し、画像と一致する領域をクリップから除去することによって、透明な領域を作成します。異なるマットは、特殊効果を追加する場合にも使用できます。クリップによっては、異なるマットを使用して、静止背景をキーアウトして、別の静止画または動画と置き換えることができます。

背景が静止している場合、移動するオブジェクトが現れる前の背景のみが表示されているフレームを保存することによって、マットを作成することができます。固定カメラのように、背景内のどのオブジェクトも動かない状態が、最もよい結果が得られます。

以下の異なるマット設定をエフェクトコントロールパネルで調整します。

表示 プログラムモニターに表示する対象を最終出力、ソースのみまたはマットのみに指定します。

異なるレイヤー マットとして使用するトラックを指定します。

レイヤーサイズが異なる場合 前景画像を中央に配置するか、伸縮してフィットさせるかを指定します。

マッチングの許容度 キーイングのためにマットと前景を一致させる程度を指定します。

マッチングの柔軟度 マットの端の滑らかさを指定します。

注意：RGB 差キーは、異なるマットが静止画を使用するのと同じように、色を使用して透明度を定義します。

異なる前にブラー マットをどの程度ぼかすかを指定します。

1 前景クリップの中で静止背景のみが写っているフレームを探します。このフレームをマットとして使用します。そのフレームを画像ファイルとして保存します。フレームはプロジェクトパネルに表示されます。
2 マットフレームをプロジェクトパネルからタイムパネルのビデオトラックにドラッグします。
3 タイムラインパネルで、マットフレームの上位にあるトラックに、背景として使用するクリップをドラッグします。
4 タイムラインで、背景クリップの上にあるトラックに、前景で使用するビデオクリップを配置します。
5 （オプション）時間の経過に従って異なるマットエフェクトをアニメートする場合は、設定する位置に時間インジケーターがあることを確認し、調整する設定に対応するアニメーションのオン／オフアイコン をクリックします。
6 エフェクトパネルから、ビデオエフェクトビンの右向きの三角形をクリックして展開し、キーイングビンを表示します。
7 異なるマットエフェクトを前景ビデオクリップにドラッグします。
8 エフェクトコントロールパネルで、「異なるマット」の隣の三角形をクリックして、コントロールを表示します。
9 異なるレイヤーポップアップメニューから、マットフレームを含むトラックを選択します。
10 必要に応じてほかの設定を調整します。
11 （オプション）時間の経過に従って異なるマットエフェクトをアニメートする場合は、エフェクトコントロールパネルまたはタイムラインパネルで時間インジケーターをドラッグし、イメージマット設定を変更します。

設定を調整すると、新しいキーフレームがエフェクトコントロールパネルのタイムラインビューに表示されます。キーフレームグラフを編集して、キーフレーム間の補間を調整することもできます。必要に応じてこの手順を繰り返します。

関連項目

441 ページの「静止画像の書き出し」

422 ページの「キーフレームの値の変更」

8 点、4 点、16 点ガベージマットエフェクト

3 つのガベージマットエフェクトでは、画像の不要な部分を除去し、キーイングエフェクトをより効果的に適用して調整することができます。4、8、16 個の調整ポイントがあるマットを適用して、キーをより細かく設定することができます。エフェクトを適用したら、エフェクトコントロールパネルのエフェクト名の隣のトランスフォームアイコン をクリックします。プログラムモニターにガベージマットハンドルが表示されます。プログラムモニターのハンドルをドラッグするか、エフェクトコントロールパネルのコントロールをドラッグしてマットを調整します。

ガベージマットを使用した不要なオブジェクトのマスク

不要なオブジェクトが写っていることを除いて、シーンの対象物が適切にキーイングされている場合は、ガベージマットを使用して不要なオブジェクトをマスクします。マスクの形状によって、4 点ガベージマット、8 点ガベージマットまたは 16 点ガベージマットを使用できます。ポイントを増やして、より複雑なマスクの形状を定義できます。

ガベージマットでは、フレームの左上隅を原点とした **x** 座標と **y** 座標で各ポイントを表します。値を変更するとプログラムモニターのプレビュービューに反映されます。

マイク（左）をマスクするには、プログラムモニターのプレビュービューでイメージハンドルの位置を移動して（中央）ガベージマットを作成し、これをキーイングして背景にスーパーインポーズします（右）。

1 タイムラインパネルで、背景クリップを含むトラックよりも上位のトラックにスーパーインポーズするクリップを追加します。

2 エフェクトパネルから、ビデオエフェクトビンの右向きの三角形をクリックして展開し、キーイングビンを表示します。

3 スーパーインポーズするクリップに 4 点ガベージマット、8 点ガベージマットまたは 16 点ガベージマットエフェクトをドラッグします。

選択するガベージマットは、マスクの形状に必要なポイントの数によって異なります。

4 エフェクトコントロールパネルで、ガベージマットの隣の右向きの三角形をクリックします。

5 （オプション）時間の経過に従ってガベージマットキーエフェクトをアニメートする場合は、設定する位置に時間インジケーターがあることを確認し、調整する位置設定に対応するアニメーションのオン／オフアイコンをクリックします。

6 次のいずれかの操作を行なって、マスクの形状を調整します。

- エフェクトコントロールパネルでガベージマットエフェクトを選択して、プログラムモニターでガベージマットハンドルをドラッグします。
- エフェクトコントロールパネルでガベージマットのポイント設定を調整して、ガベージマットのサイズと位置を指定します。

7 （オプション）ガベージマットキーエフェクトをアニメートする場合は、エフェクトコントロールパネルまたはタイムラインパネルで時間インジケーターを移動して、プログラムモニターでガベージマットハンドルの位置を変更するか、またはエフェクトコントロールパネルで設定を調整します。

プログラムモニターでハンドルを移動するか、エフェクトコントロールパネルで設定を変更すると、新しいキーフレームがエフェクトコントロールパネルのタイムラインビューに表示されます。キーフレームグラフを編集して、キーフレーム間の補間を調整することもできます。必要に応じてこの手順を繰り返します。

関連項目

422 ページの「キーフレームの値の変更」

イメージマットキーエフェクト

イメージマットキーエフェクトは、静止画クリップのルミナンス値に基づいてクリップの画像の特定の領域をキーアウトしてマットにします。透明の領域からは、下位トラックのクリップで作成された画像が見えます。プロジェクトの任意の静止画像をマットとして指定することができます。指定する静止画像はシーケンス内にある必要はありません。動く画像をマットとして使用するには、トラックマットキーエフェクトを使用します。

イメージマットキーによる透明な領域の定義

イメージマットキーでは、マット画像のアルファチャンネルまたは輝度値に基づいて、どの領域を透明にするかのを決定します。クリップの色を変える場合を除き、イメージマットにはグレースケール画像を選択したほうが希望どおりの結果を得ることができます。イメージマットに色が含まれていると、キーを適用するクリップから同じレベルの色が除去されてしま

います。例えば、クリップの白い領域のうち、イメージマットの赤い領域に対応している箇所は青緑で表示されます（RGB 画像の白は赤 100 %、青 100 %および緑 100 %で構成されているため）。また、クリップでは赤が透明になるため、元の値のまま残るのは青と緑の領域のみです。

注意：タイトルを使用して、マットとする図形やテキストを作成できます。

マットとして使用する静止画（左）で、スーパーインポーズするクリップ（中央）の透明領域を定義し、背景クリップ（右）を表示

1 タイムラインパネルのビデオトラックに、背景として使用するクリップを追加します。

2 背景クリップを含むトラックよりも上位にある任意のトラックに、スーパーインポーズするクリップを追加します。このクリップがトラックマットによって表示されます。

スーパーインポーズするクリップが、タイムラインパネルで背景クリップと重なっていることを確認します。

3 エフェクトパネルから、ビデオエフェクトビンの右向きの三角形をクリックして展開し、キーイングビンを表示します。

4 イメージマットキーを、タイムラインパネルのスーパーインポーズするクリップにドラッグします。

5 タイムラインパネルで、スーパーインポーズするクリップを選択します。

6 エフェクトコントロールパネルで、右向きの三角形をクリックしてイメージマットキー設定を表示します。

7 設定ボタン をクリックし、マットとして使用する画像を参照し、「開く」をクリックして画像を選択します。

8 （オプション）時間の経過に従ってイメージマットキーエフェクトをアニメートする場合は、設定する位置に時間インジケーターがあることを確認し、調整する設定に対応するアニメーションのオン／オフアイコンをクリックします。

9 コンポジット用マットメニューをクリックして、次のいずれかを選択します。

アルファマット 手順 7 で選択したイメージマットのアルファチャンネルの値を使用して合成が行われます。

ルミナンスマット 手順 7 で選択したイメージマットのルミナンス値を使用して合成が行われます。

10（オプション）透明な領域と不透明な領域を反転する場合は、「反転」オプションを選択します。

11（オプション）時間の経過に従ってイメージマットキーエフェクトのプロパティをアニメートする場合は、エフェクトコントロールパネルまたはタイムラインパネルで時間インジケーターをドラッグし、イメージマットキー設定を変更します。

設定を調整すると、新しいキーフレームがエフェクトコントロールパネルのタイムラインビューに表示されます。必要に応じてこの手順を繰り返します。キーフレームグラフを編集して、キーフレーム間の補間を調整することもできます。

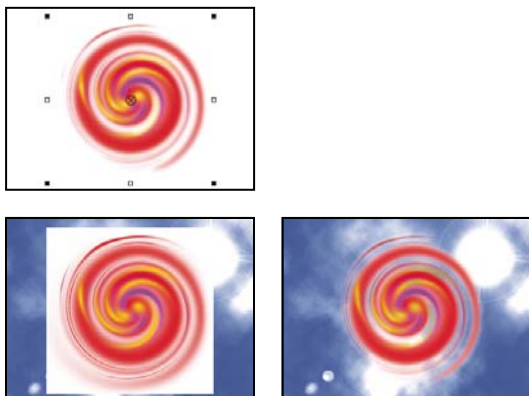
関連項目

416 ページの「キーフレームの追加、移動、設定」

422 ページの「キーフレームの値の変更」

ルミナンスキーエフェクト

「ルミナンスキー」エフェクトは、指定されたルミナンスまたは輝度を持つすべての部分をレイヤーからキーアウトします。

このエフェクトは、マットの作成元のオブジェクトの輝度が、その背景と大きく違う場合に使用します。例えば、白い背景上の音符のマットを作成するには、明るい値をキーアウトします。すると、暗い色の音符だけが不透明になります。

白い背景のあるオリジナル（上と左）、ルミナンスキーエフェクトで白い背景を除いて下のレイヤーの上に合成した例（右）

必要に応じて以下の設定を調整します。

しきい値 透明にする暗い領域の値の範囲を指定します。値が大きいほど透明になる範囲が広くなります。

カットオフ しきい値スライダーで指定された非透明部分の不透明度を設定します。値が大きいほど透明度が増加します。

しきい値を低く、カットオフ値を高く設定すると、ルミナンスキーエフェクトを使用して明るい領域をキーアウトすることもできます。

赤以外キーエフェクト

赤以外キーエフェクトは、緑または青の背景を基に透明部分を作成します。ブルースクリーンキーと同様の効果が得られますが、このキーを使用すると 2 つのクリップを合成できます。また、赤以外キーエフェクトは、非透明オブジェクトの境界線付近のフリンジを低減させることもできます。赤以外キーエフェクトは、合成を行いながら緑のスクリーンをキーアウトする場合や、ブルースクリーンキーエフェクトを使用しても希望どおりの結果が得られなかった場合に使用します。

以下の赤以外キーエフェクトをエフェクトコントロールパネルで調整します。

しきい値 クリップの透明部分を決定する青または緑のレベルを設定します。しきい値スライダーを左にドラッグすると、透明になる部分が広くなります。しきい値スライダーのドラッグ中に黒い（透明の）部分を表示するには、「マスクのみ」オプションを使用します。

カットオフ しきい値スライダーで指定された非透明部分の不透明度を設定します。値が大きいほど透明度が増加します。不透明な領域が希望のレベルになるまで右へドラッグします。

フリンジの除去 残存する緑または青のスクリーン色をクリップの不透明領域の境界線から除去します。「なし」を選択すると、フリンジの除去が無効になります。「緑」を選択すると緑のスクリーンのフッテージから、「青」を選択すると青のスクリーンのフッテージから、それぞれ残存エッジが除去されます。

スムージング 透明な領域と不透明な領域との境界に対するアンチエイリアスの量を指定します。アンチエイリアスを適用せず、エッジをシャープにするには、「なし」を選択します。このオプションは、タイトルなど、はっきりとした線を保ちたい場合に便利です。スムージングの度合いを変えるには、「弱」または「強」を選択します。

マスクのみ クリップのアルファチャンネルだけを表示します。黒は透明な領域、白は不透明な領域、グレーは半透明な領域を表します。

RGB 差キーエフェクト（Windows のみ）

RGB 差キーエフェクトはクロマキーエフェクトをシンプルにしたキーです。ターゲットカラーの範囲は選択できますが、画像を合成したり透明度をグレーで調整したりすることはできません。RGB 差キーエフェクトは、照明が強くて陰がないシーン、または微調整の必要がないラフカットに使用します。

注意：異なるマットエフェクトは、RGB 差キーエフェクトが色を使用するのと同じように、マットを使用してアルファチャンネルを定義します。

以下の RGB 差キーエフェクトをエフェクトコントロールパネルで調整します。

カラー マスクによって透明にする、ビデオ内の色を指定します。

類似性 透明にするターゲットカラーの範囲を広げたり狭めたりします。値が大きいほど範囲は広くなります。

スムージング 透明な領域と不透明な領域との境界に対するアンチエイリアスの量を指定します。アンチエイリアスを適用せず、エッジをシャープにするには、「なし」を選択します。このオプションは、タイトルなど、はっきりとした線を保ちたい場合に便利です。スムージングの度合いを変えるには、「弱」または「強」を選択します。

マスクのみ クリップのアルファチャンネルだけを表示します。黒は透明な領域、白は不透明な領域、グレーは半透明な領域を表します。

ドロップシャドウ オリジナルクリップの不透明領域から 4 ピクセル右および 4 ピクセル下の位置に、50 % グレー、50 % 不透明の陰が追加されます。このオプションは、タイトルなどのシンプルなグラフィックスに最適です。

マット削除エフェクト

マット削除エフェクトは、色が合成されたクリップからカラーフリンジ（干渉縞）を取り除きます。このエフェクトは、アルファチャンネルを、別のファイルの塗りテクスチャと合成する場合に便利です。アルファチャンネルが合成されたフッテージを読み込む場合、また After Effects でアルファチャンネルを作成した場合は、画像からハローを除去しなければならない場合があります。ハローは、画像の色と背景（マット）の色との間のコントラストが大きい場合に発生します。マットの色を削除または変更することで、ハローを取り除くことができます。

マットの色を変更する場合は、「背景色」に新しい背景色を指定します。

黒マットまたは白マットの削除

合成された（アルファチャンネルに格納されず、RGB チャンネルにマージされた）黒一色または白一色のマットを含むクリップを読み込む場合、黒または白の背景を削除できます。

1 タイムラインパネルで、削除するマットが含まれているクリップを選択します。

2 エフェクトパネルから、ビデオエフェクトビンの右向きの三角形をクリックして展開し、キーイングビンを表示します。

3 マットが含まれているクリップにマット削除エフェクトをドラッグします。

4 （オプション）時間の経過に従ってマット削除エフェクトをアニメートする場合は、設定する位置に時間インジケーターがあることを確認します。「マットの種類」設定の隣にあるアニメーションのオン／オフアイコンをクリックします。

5 「マットの種類」設定として「白」または「黒」を選択します。

6 （オプション）マット削除エフェクトをアニメートする場合は、エフェクトコントロールパネルまたはタイムラインパネルで時間インジケーターを移動して、エフェクトコントロールパネルで「マットの種類」設定を変更します。

プログラムモニターでハンドルを移動するか、エフェクトコントロールパネルで設定を変更すると、新しいキーフレームがエフェクトコントロールパネルのタイムラインビューに表示されます。キーフレームグラフを編集して、キーフレーム間の補間を調整することもできます。必要に応じてこの手順を繰り返します。

関連項目

422 ページの「キーフレームの値の変更」

トラックマットキーエフェクト

トラックマットキーエフェクトは、クリップ内で、別のクリップのルミナンスレベルに対応する領域を透明にします。透明の領域からは、下位トラックのクリップで作成された画像が見えます。マットクリップを出力から除外するには、クリップを選択して、クリップ／有効を選択します。

トラックマットキーエフェクトを使用してビデオの一部を強調する方法について、Jeff Schell によるビデオチュートリアルが Digital Producer Magazine の Web サイトで公開されています。

トラックマットキーエフェクトを使用すると、人の顔、車のナンバープレート、その他身元が判別できるものに、ぼかしを入れて不明瞭にすることができます。このエフェクトは、プライバシー保護のためにテレビ番組で用いられています。トラックマットキーエフェクトのこの使用方法について、Jeff Schell によるビデオチュートリアルが Digital Media Net の Web サイトで公開されています。

トラックマットキーを使用した透明領域の移動または変更

トラックマットキーエフェクトは、あるクリップ（背景クリップ）を別のクリップ（スーパーインポーズするクリップ）越しに表示します。この場合、マットとして使用するファイルを用意して、スーパーインポーズするクリップの透明な領域を定義します。このエフェクトでは、2 つのクリップと 1 つのマットをそれぞれ専用のトラックに配置する必要があります。マットの白い領域はスーパーインポーズするクリップでは不透明になり、下位クリップが透けて見えません。マットの黒い領域は透明になり、グレーの領域は半透明になります。

モーションをともなうマットはトラベリングマットと呼ばれます。マットは、ブルースクリーンシルエットなどのモーションフッテージ、またはアニメートされた静止画マットで構成されます。静止画マットにモーションエフェクトを適用してアニメートできます。静止画をアニメートする場合は、マットフレームサイズをシーケンスフレームサイズより大きく設定して、アニメートしたマットの端が表示されないようにします。

トラックマットキーではビデオクリップをマットとして使用できるため、マットを時間の経過とともに変化させることができます。

マットは、以下のようなさまざまな方法で作成できます。

- タイトルパネルを使用して、テキストまたは図形（グレースケールのみ）を作成し、タイトルを保存して、このファイルをマットとして読み込みます。
- クロマ、RGB 差、異なるマット、ブルースクリーン、赤以外などのキーをクリップに適用して、「マスクのみ」オプションを選択します。
- Illustrator や Adobe Photoshop を使用してグレースケール画像を作成し、Adobe Premiere Pro に読み込みます。

1 タイムラインパネル内のトラックに背景クリップを追加します。

2 背景クリップを含むトラックよりも上位にある任意のトラックに、スーパーインポーズするクリップを追加します。このクリップがトラックマットによって表示されます。

（オプション）スーパーインポーズしたクリップが静止画の場合は、次のいずれかの操作を行います。

- スーパーインポーズした画像に不透明度キーを追加します。
- 静止画を別のシーケンスに挿入して、静止画が含まれているシーケンスを、背景クリップを含むトラックにスーパーインポーズします。

3 背景クリップおよびスーパーインポーズするクリップを含むトラックよりも上位にある 3 番目のトラックに、トラックマットクリップを追加します。

シーケンスに新しいトラックを追加する必要がある場合は、タイムラインパネルで最上位のビデオトラックの上の空の領域にトラックマットクリップをドラッグします。新しいトラックが自動的に作成されます。

4 エフェクトパネルから、ビデオエフェクトビンの右向きの三角形をクリックして展開し、キーイングビンを表示します。

5 トラックマットキーを、スーパーインポーズするクリップにドラッグします。

6 エフェクトコントロールパネルで、トラックマットキー名の隣の右向きの三角形をクリックします。

7 下向きの三角形が付いているマット設定メニューをクリックし、トラックマットクリップを含むビデオトラックを選択します。

8（オプション）時間の経過に従ってトラックマットキーエフェクトをアニメートする場合は、設定する位置に時間インジケーターがあることを確認します。調整する設定に対応するアニメーションのオン／オフアイコンをクリックします。

9 コンポジット用マットメニューをクリックして、次のいずれかを選択します。

アルファマット トラックマットクリップのアルファチャンネルの値を使用して合成が行われます。

ルミナンスマット トラックマットクリップのルミナンス値を使用して合成が行われます。

10（オプション）「反転」オプションを選択して、トラックマットクリップの値を反転します。

スーパーインポーズするクリップの元の色を維持するには、グレースケール画像をマットとして使用します。マットに色が含まれていると、スーパーインポーズするクリップから同じレベルの色が除去されてしまいます。

11（オプション）時間の経過に従ってトラックマットキーエフェクトをアニメートする場合は、エフェクトコントロールパネルまたはタイムラインパネルで時間インジケーターをドラッグし、トラックマットキー設定を変更します。

設定を調整すると、新しいキーフレームがエフェクトコントロールパネルのタイムラインビューに表示されます。キーフレームグラフを編集して、キーフレーム間の補間を調整することもできます。必要に応じてこの手順を繰り返します。

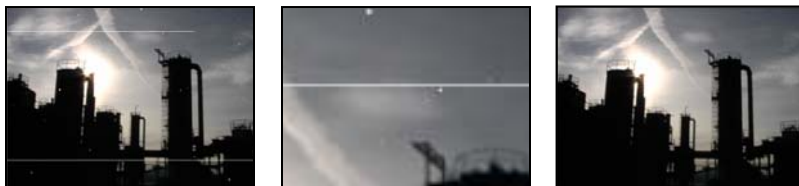
関連項目

416 ページの「キーフレームの追加、移動、設定」

422 ページの「キーフレームの値の変更」

ノイズ&グレインエフェクト

ダスト&スクラッチエフェクト

一定の半径内のピクセルのうち、異質なピクセルをほかのピクセルとよく似たものに変更することにより、ノイズや傷などを修整します。画像のシャープさを保ちながら、ノイズを軽減するには、満足のいく半径としきい値の組み合わせを試す必要があります。

傷のあるオリジナル画像（左）、傷の拡大図（中央）、鮮明度を下げて傷を取り除いた例（右）

半径 異質なピクセルを調べる領域の半径。値を高くしすぎると、イメージがぼやけます。ゴミを除去できる最小値に設定してください。

しきい値 ほかのピクセルとどの程度異なると変更するかを指定します。ノイズや傷を除去できる最高値に設定してください。

ミディアンエフェクト

ピクセルの値を、指定した半径内にある隣接するピクセルのカラー値の中央値に置き換えます。半径を小さくした場合に、ノイズの種類によっては除去できるものがあります。半径を大きくすると、絵の具を塗ったように見えます。

オリジナル（左）、エフェクトを適用（右）

ノイズエフェクト

ノイズエフェクトは、画像全体のピクセル値を不規則に変更します。

ノイズ量 追加するノイズの量。

ノイズの種類「カラーノイズを使用」を使用して、赤、緑、青のチャンネルにそれぞれ乱数の値を追加します。このオプションを選択しないと、各ピクセルの全チャンネルに同じ値が追加されます。

クリッピング カラーチャンネルの値をクリップします。このオプションの選択を解除すると、ノイズが目立つようになります。

ノイズアルファエフェクト

アルファチャンネルにノイズを追加します。

ノイズ ノイズの種類。「均一ランダム」は同量の黒と白のノイズを作成します。「矩形ランダム」はハイコントラストのノイズを作成します。「均一アニメーション」はアニメートされたノイズを、「矩形アニメーション」は、アニメートされた高いコントラストのノイズを作成します。

適用量 ノイズの発生量。

オリジナルアルファ アルファチャンネルにノイズを追加する方法。

- **追加** クリップの透明および不透明部分に同量のノイズを作成します。
- **クランプ** 不透明部分のみにノイズを作成します。
- **スケール** 不透明度に比例したノイズ量を追加し、100 % 透明な部分にはノイズを作成しません。
- **エッジ** アルファチェンネルのエッジなど、透明部分にのみノイズを作成します。

オーバーフロー グレースケールの範囲（0 ～ 255）の外にある値をマップし直す方法。

- **クリップ** 255 を超える値を 255 にマップします。0 未満の値を 0 にマップします。
- **ラップバック** 255 を超える値と 0 未満の値を両端で折り返して 0 ～ 255 の値に割り当てます。例えば、258（255+3）は 252（255-3）、-3 は 3 になります。
- **ラップ** 255 を超える値と 0 未満の値を循環式で 0 ～ 255 の値に割り当てます。例えば、258 は 2 に、256 は 0 に、-3 は 253 になります。

ランダムシード ノイズの乱数生成用に入力する値。このコントロールは、「均一ランダム」または「矩形ランダム」を選択した場合にのみ使用可能です。

フラッシングノイズを作成するには、「ランダムシード」コントロールをアニメートします。滑らかにアニメートするノイズを作成するには、ノイズフェーズ値をアニメートします。

ノイズフェーズ ノイズの配置を指定します。このオプションは、「均一アニメーション」または「矩形アニメーション」を選択した場合だけ使用できます。

ノイズオプション（アニメート） ノイズをアニメートする方法。

- **サイクルノイズ** 指定した時間内に一度だけ実行されるノイズサイクルを作成します。
- **サイクル（周期）** ノイズフェーズを反復させる前に、循環するノイズフェーズの反復回数を指定します（「サイクルノイズ」が選択されている場合のみ使用可能）。

ノイズフェーズのサイクルの速度を調整するには、ノイズフェーズキーフレームのタイミングを変更します。

関連項目

416 ページの「キーフレームの追加、移動、設定」

ノイズ HLS エフェクトおよびノイズ HLS オートエフェクト

ノイズ HLS エフェクトは、静止画または動画のソースフッテージを使用するクリップにアニメートしないノイズを生成します。ノイズ HLS オートエフェクトは、アニメートされたノイズを自動的に作成します。どちらのエフェクトでも、さまざまなタイプのノイズを、クリップの色相、彩度または明度に追加できます。これらのエフェクトのコントロールは、ノイズアニメーションを最終的に決定するコントロールを除き、すべて同じです。

オリジナル（左）、エフェクトを適用（右）

ノイズ ノイズの種類。「均一ランダム」は同量の黒と白のノイズを作成します。「矩形ランダム」はハイコントラストのノイズを作成します。「均一アニメーション」はアニメートされたノイズを、「矩形アニメーション」は、アニメートされた高いコントラストのノイズを作成します。「粒状」は、フィルムの粒子のようなノイズを作成します。

色相 色相の値に追加するノイズの量

明度 明度の値に追加するノイズの量

彩度 彩度の値に追加するノイズの量

粒のサイズ ノイズの種類を「粒状」にした場合だけ選択できます。

ノイズフェーズ（ノイズ HLS のみ） ノイズの乱数生成用に入力する値。「ノイズフェーズ」にキーフレームを設定すると、エフェクトはフェーズ間でノイズをサイクルして、アニメートされたノイズを作成します。キーフレーム間の差の値が大きいと、ノイズアニメーションのスピードが増加します。

ノイズアニメーションの速度（ノイズ HLS オートのみ） ノイズのアニメーションの速度。このプロパティをアニメートして、ノイズのアニメーションの速度を加減します。

関連項目

416 ページの「キーフレームの追加、移動、設定」

遠近エフェクト

基本 3D エフェクト

基本 3D エフェクトを適用すると、3 次元空間でクリップを操作することができます。画像を横軸や縦軸を軸に回転したり、手前や遠くに移動させることができます。基本 3D エフェクトでは、鏡面ハイライトを作成して、画像の表面に光が反射しているような効果を出すこともできます。鏡面ハイライトの光源は、常に視聴者の左上後方にあります。光は上から入ってくるので、反射を確認するには、画像を後ろに傾ける必要があります。鏡面ハイライトを使用すると、さらに立体感が増します。

基本 3D エフェクトと照明エフェクトについて、Jeff Schell によるビデオチュートリアルが Digital Media Net の Web サイトで公開されています。

基本 3D エフェクト：スウィベル（左）、スウィベルとティルト（中央）、スウィベル、ティルトおよび画像までの距離（右）

スウィベル 水平方向の回転（縦軸を軸とする回転）を設定します。回転角度が 90° を超えると、画像の裏側（正面画像の鏡像）が見えるようになります。

ティルト 垂直方向の回転（横軸を軸とする回転）を設定します。

画像までの距離 視聴者から画像までの距離を指定します。値が大きいほど、画像は遠ざかります。

鏡面ハイライト 回転画像の表面に反射光を付加して、頭上からライトが照らしているような効果を与えます。「プレビューワイヤーフレームを描く」を選択すると、鏡面ハイライトがクリップ上で見えない（ハイライトの中心がクリップと交差していない）場合は赤いプラス記号（+）で、ハイライトが見える場合は緑色のプラス記号（+）で示されます。鏡面ハイライトの効果をプログラムモニターに表示するには、プレビューをレンダリングする必要があります。

プレビュー 3D イメージのワイヤーフレームアウトラインを描画します。ワイヤーフレームアウトラインは高速でレンダリングされます。最終的な結果を見るには、ワイヤーフレームでの操作がすべて終わったときに、「プレビューワイヤーフレームを描く」の選択を解除します。

ベベルアルファエフェクト

ベベルアルファエフェクトは、画像のアルファ境界の面取りをして光を当てたような効果を出し、二次元の要素を三次元のように見せます。クリップにアルファチャンネルがないか、クリップが完全に不透明な場合、ベベルアルファエフェクトはクリップの境界に適用されます。このエフェクトで作成した境界は、ベベルエッジエフェクトで作成した境界よりも滑らかになります。このエフェクトは、アルファチャンネルを含むテキストに対して有効です。

ベベルエッジエフェクト

ベベルエッジエフェクトは、画像の境界を削って光を当てたような効果を出し、境界を 3 次元に見せます。境界の位置は、ソース画像のアルファチャンネルによって決まります。ベベルアルファとは異なり、このエフェクトで作成される境界は常に四角形です。したがって、四角形以外のアルファチャンネルがある画像では、正しく機能しません。境界はすべて同じ厚みになります。

ドロップシャドウエフェクト

ドロップシャドウエフェクトは、クリップの背面に影を付加します。シャドウの形は、クリップのアルファチャンネルに応じて変わります。

クリップにドロップシャドウを追加すると、クリップのアルファチャンネルのエッジをソフトにした外形が後ろに現れ、背景や後ろ側のオブジェクトに影が落ちたように見えます。

ほかのエフェクトとは異なり、ドロップシャドウエフェクトでは、クリップの境界（クリップのソースの大きさ）の外に影を作成することができます。

オリジナル（左）、エフェクトを適用（右）

イメージを使わずにシャドウだけを作成するには、「シャドウのみ」を選択します。

注意：ドロップシャドウエフェクトは、エフェクトのレンダリング順序の最後にもってくるとその効果が最大になります。このため、このエフェクトは、ほかのすべてのエフェクトの後に適用してください。アニメーションクリップにシャドウを作成する場合、基本エフェクトのモーションエフェクトをアニメートするよりも、標準エフェクトの基本 3D エフェクトを適用してアニメートしてから、ドロップシャドウエフェクトを適用したほうが、影がよりリアルになります。これは、基本エフェクトが標準エフェクトの後にレンダリングされるからです。

関連項目

322 ページの「カラーピッカーを使用したカラーの選択」

放射状シャドウエフェクト

放射状シャドウエフェクトでは、ドロップシャドウのような平行光ではなく、クリップのすぐ上にある 1 点からライトを当てたときに発生するシャドウ効果が生成されます。ソースクリップのアルファチャンネルからシャドウが投影されるので、クリップが半透明な場合は、クリップの色がシャドウの色として反映されます。

オリジナル（左）、エフェクトを適用（右）

シャドウのカラー 影の色。

注意：「レンダリング」コントロールメニューから「ガラスエッジ」を選択した場合は、「シャドウのカラー」がクリップの色に変更されることがあります。詳細については、レンダリングの調整とカラー作用の調整を参照してください。

不透明度 シャドウの不透明度。

光源 光源の位置。

別のエフェクト（レンズフレアなど）と同じ光源を使用するには、そのエフェクトから位置キーフレームをコピーしてペーストします。

投影距離 クリップと、シャドウを落とす場所との距離。この値を大きくすると、シャドウも大きくなります。

柔らかさ シャドウのエッジの柔らかさ。

レンダリング シャドウの種類。

- **レギュラー** クリップにある半透明のピクセルとは無関係に、「シャドウのカラー」と「不透明度」の値に基づいてシャドウが作成されます（「レギュラー」を選択すると、「カラーの影響」コントロールは無効になります）。

- **ガラスエッジ** クリップの色と不透明度に基づいて、色付きのシャドウが作成されます。クリップに半透明のピクセルがある場合、クリップの色と透明度の両方に基づいてシャドウが作成されます。例えば、ステンドグラス越しに日が差し込むような効果を作成できます。

クリップのピクセルの透明度が高いほど、クリップの色に近いシャドウができます。クリップに半透明のピクセルがない場合は、「ガラスエッジ」の効果はほとんどありません。

注意：「ガラスエッジ」を選択した場合、クリップが完全に不透明でも、エッジにアンチエイリアスが適用されていれば、シャドウのエッジも色付きになります。アンチエイリアスを適用したエッジを通してクリップの色が映り、シャドウの中心は「シャドウのカラー」になります。

カラーの影響 シャドウの中に現れるクリップの色の割合。値が 100％の場合、シャドウは、クリップの半透明のピクセルの色になります。クリップに半透明のピクセルが含まれていない場合、「カラーの影響」はほとんど効果が現れず、「シャドウのカラー」値によってシャドウの色が決定されます。「カラーの影響」の値を低くすると、クリップの色と「シャドウのカラー」で指定した色がブレンドされます。値を大きくすると、「シャドウのカラー」の影響が小さくなります。

シャドウのみ シャドウだけを描く場合に選択します。

レイヤーのサイズを変更 クリップの元の境界の外までシャドウを伸ばすには、このオプションを選択します。

スタイライズエフェクト

アルファグローエフェクト

アルファグローエフェクトは、マスクされているアルファチャンネルの境界の周りに色を付加します。境界から離れるにつれて 1 つの色をフェードアウトさせたり、別の色に変化させることができます。

グロー 色を付加する範囲を設定します。設定する範囲はアルファチャンネルの境界からの範囲です。値が大きいほど範囲が広くなり、再生時や書き出し時の処理が遅くなる場合があります。

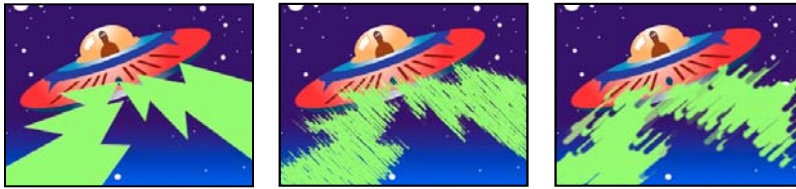
明るさ グローの初期の不透明度を設定します。

開始色 グローの色を指定します。別の色を選択するには、カラーピッカーで色を選択します。

終了色を使用 グローの開始からグラデーションをかけることができます。

フェードアウト 色をフェードアウトするかどうかを指定します。

ブラシストロークエフェクト

ブラシストロークエフェクトは、画像にブラシでペイントしたような効果を与えます。また、ブラシストロークの長さを 0 に設定して、描画の濃度を上げると、点描画的な効果も作成することができます。指定した方向にストロークが描かれますが、エフェクトを自然に見せるために、多少不規則になります。このエフェクトは、カラーチャンネルだけでなくアルファチャンネルにも影響します。画像の一部をマスクしている場合、ブラシストロークは、マスクのエッジ上もペイントします。

元の画像（左）にブラシストロークエフェクトを適用し（中央）、「ブラシサイズ」と「描画の長さ」を調整した例（右）

描画角度 ストロークを描く方向。画像は、この方向にシフトすることになり、クリップの境界でクリッピングが発生することがあります。

ブラシのサイズ ブラシのサイズ（ピクセル単位）。

描画の長さ ストロークの最大長（ピクセル単位）。

描画の濃度 濃度を上げると、ストロークが重なります。

ランダムに描画 ストロークに不規則さを与えます。この数値が大きいほど、指定したブラシやストローク設定からはずれたランダムなストロークが作成されます。

ペイント表面 ブラシストロークを適用する場所を指定します。

- **元のイメージにペイント** 変更されていないクリップの上にストロークを描きます。これが初期設定です。
- **透明にペイント** ストローク自体のみを表示して、ストローク間のクリップは透明のままにします。
- **白にペイント、黒にペイント** 白または黒の背景の上にストロークを描きます。

元の画像とブレンド エフェクトの透明度。エフェクトの結果が元のイメージとブレンドされ、一番上に合成されます。この値を高くするほど、エフェクトの効果が低くなります。例えば、100％にすると、このエフェクトはクリップに何も影響しません。0％にすると、元の画像が透けて見えません。

カラーエンボスエフェクト

カラーエンボスエフェクトは、イメージの元のカラーを損なわずにエンボスエフェクトを発揮します。

エンボスエフェクト

エンボスエフェクトは、画像内のオブジェクトの境界の色を抑えて、境界をよりシャープに強調します。また、境界に指定した角度からハイライトを当てます。

方向 ハイライトのソースが光る方向。

レリーフ エンボスの高さ（ピクセル単位）。「レリーフ」の設定によって、ハイライトされる境界の最大幅が決まります。

コントラスト イメージの鮮明さを決めます。

元の画像とブレンド エフェクトの透明度。エフェクトの結果が元のイメージとブレンドされ、一番上に合成されます。この値を高くするほど、エフェクトの効果が低くなります。例えば、100％にすると、このエフェクトはクリップに何も影響しません。0％にすると、元の画像が透けて見えません。

輪郭検出エフェクト

輪郭検出エフェクトは、画像内で変化が大きい領域を識別して、輪郭を強調します。輪郭は、白い背景に暗い色の線か、黒い背景に色付きの線で表示することができます。輪郭検出エフェクトを適用すると、画像はスケッチや写真のネガのようになります。

反転 輪郭検出後に画像を反転します。「反転」を選択しなかった場合、輪郭は白い背景に暗い色の線で表示されます。「反転」を選択した場合、輪郭は黒い背景に明るい色の線で表示されます。

モザイクエフェクト

モザイクエフェクトは、クリップを単色の四角形で埋め、元の画像をモザイク状にします。このエフェクトは、低解像度の画面をシミュレーションしたり、顔面などを不明瞭にしたい場合に便利です。アニメートすることもできます。

水平ブロック、垂直ブロック ブロックの行数と列数。

シャープカラー 各タイルが、元のイメージの対応する部分の中央のピクセルのカラーになります。このオプションを選択しないと、元のイメージの対応する部分を平均したカラーになります。

ポスタリゼーションエフェクト

イメージ内の各チャンネルの色調レベル（明るさの値）の数を指定すると、ピクセルが一番近いレベルにマップされます。例えば、RGB イメージで 2 つの色調レベルを選択すると、赤 2 色、緑 2 色、青 2 色が得られます。値の範囲は 2 ～ 255 です。

レベル 各カラーチャンネルの色調レベルの数。

複製エフェクト

複製エフェクトは、画面をタイルに分割し、各タイルに画像全体を表示します。タイル数はスライダーをドラッグして設定します。指定したタイル数で画面の縦横が分割されます。

ラフエッジエフェクト

ラフエッジエフェクトは、フラクタル計算によってクリップのアルファチャンネルのエッジを荒く、劣化したようにします。ラスタライズしたテキストやグラフィックが、腐食した金属やタイプライターのテキストのように、自然に「荒れた」外観になります。

元の画像（左）、「エッジの種類」を「ラフ」に設定（中央）、その後「さび＆カラー」を適用（右）

エッジの種類 エッジを粗くする方法。

エッジカラー 「さび＆カラー」、「ラフ＆カラー」または「フォトコピー＆カラー」を選択した場合に使用する色。

縁 アルファチャンネルのエッジから内側に向かってエフェクトを付ける距離（ピクセル単位）。

エッジのシャープネス 値を小さくするとエッジが柔らかくなり、大きくすると鋭くなります。

フラクタルの影響 ラフにする度合い。

スケール ラフエッジの計算に使用するフラクタルのスケール。

幅または高さを伸縮 ラフエッジの計算に使用するフラクタルの幅または高さ。

オフセット ディストーションを作成するために使用するフラクタルシェイプの部分を指定します。

複雑度 ラフエッジの細かさを指定します。

注意：複雑度の値を大きくすると、レンダリングの所要時間が長くなります。レンダリング時間を長くせずに同じ結果を得るには、複雑度を大きくする代わりにスケールの値を小さくします。

展開 この設定をアニメートすると、時間の経過にともなってラフエッジが変化します。

注意：展開の値は循環という単位で設定されますが、これらの循環は常に進行し続けることを理解することが重要です。展開の状態は、新しい値で無限に進行を続けます。「展開」の設定を各循環での元の状態に戻すには、「サイクル展開」オプションを使用します。

展開のオプション エフェクトを 1 つの短いサイクルでレンダリングして、クリップが継続する間、このサイクルをループさせるコントロールが用意されています。これらの設定を使って、ラフエッジを適用した要素を事前にレンダリングしてループを作成し、レンダリングの所要時間を短くできます。

- **サイクル展開** 展開の状態を開始地点の状態に戻すループが作成されます。
- **サイクル（周期）**フラクタルが反復する前に繰り返す、「展開」設定の循環の回数。「展開」サイクルのタイミングは、「展開」キーフレーム間の時間によって決まります。

注意：「サイクル」設定は、フラクタルの状態だけに影響し、幾何学模様やほかの設定には影響しないため、「サイズ」と「オフセット」の設定を変えるたびに異なる結果が得られます。

- **ランダムシード** フラクタルノイズを生成する固有の乱数を指定します。このプロパティをアニメートすると、同じフラクタルの種類で 1 つのフラクタルのシェイプのセットからほかのフラクタルのシェイプのセットにフラッシングします。フラクタルノイズを滑らかに変化させるには、「展開」オプションを設定します。

注意：以前に作成した展開サイクルを再利用し、ランダムシードの値だけを変更して、新しいラフエッジのアニメーションを作成できます。「ランダムシード」に別の値を入力すると、展開のアニメーションが乱れることなくノイズのパターンが変わります。

ソラリゼーションエフェクト

ソラリゼーションエフェクトは、陰画像と陽画像を合成して、画像にハローを作成します。このエフェクトは、写真を現像中に瞬間的に露光させたような効果を画像に付加します。

ストロボエフェクト

ストロボエフェクトは、一定または不規則な間隔で、クリップの値演算を算術演算したり、クリップを透明にしたりします。例えば、5 秒ごとに 0.1 秒間だけクリップを完全に真っ白にしたり、クリップの色を不規則な間隔で反転したりすることができます。

ストロボカラー ライトの色。

元の画像とブレンド エフェクトの透明度。エフェクトの結果が元のイメージとブレンドされ、一番上に合成されます。この値を高くするほど、エフェクトの効果が低くなります。例えば、100%にすると、このエフェクトはクリップに何も影響しません。0%にすると、元の画像が透けて見えません。

ストロボデュレーション（秒）ストロボの寿命（秒単位）。

ストロボ間隔（秒）ストロボが光る間隔（秒単位）。

ランダムストロボの確率 フレームにストロボを適用する確率。

ストロボ クリップを透明にする場合は、各ストロボについて「レイヤーを透明にする」を選択します。「ストロボ演算子」で指定した演算を行うには、「カラーのみに適用可能」を選択します。

ストロボ演算子 各ストロボで行う演算。

ランダムシード フレームにストロボシードを適用する確率。

テクスチャエフェクト

テクスチャエフェクトは、クリップに模様やテクスチャを付加することができます。例えば、木の画像をレンガのテクスチャにし、テクスチャの深さや光源を調整して、クリップに付加することができます。

テクスチャレイヤー テクスチャのソース。

ライトの照射方法 テクスチャを照らすライトの方向。

テクスチャコントラスト エフェクトの強度。

テクスチャ置き換え クリップにテクスチャレイヤーを適用する方法。

- **テクスチャを重ねる** テクスチャを繰り返し適用します。
- **中央テクスチャ** テクスチャを中央に配置します。
- **テクスチャを伸縮させフィットさせる** クリップの寸法に合わせてテクスチャを伸縮させます。

しきい値エフェクト

グレースケールまたはカラーのイメージをコントラストの高いモノクロイメージに変換します。しきい値としてルミナンスレベルを指定します。しきい値より明るいピクセルはすべて白に変換され、しきい値より暗いピクセルはすべて黒に変換されます。

しきい値設定 44（左）、70（中央）および 200（右）でエフェクトを適用

時間エフェクト

エコーエフェクト

エコーエフェクトは、クリップの異なる時間のフレームを合成します。このエフェクトは、単純なビジュアルエコーや筋、にじみの効果まで、さまざまな用途に使用できます。このエフェクトは、クリップに動きがある場合にのみ効果があります。初期設定では、エコーエフェクトを適用すると、その前に適用されたエフェクトは無視されます。

元の画像（左）、エコーの値が小さい場合（中央）、エコーの値を増やした場合（右）

エコー時間（秒） エコー同士の間隔（秒単位）。負の値を指定すると、前のフレームからエコーが作成されます。正の値を指定すると、後のフレームからエコーが作成されます。

エコーの数 エコーさせる回数。例えば、2 に指定すると現在の時刻、現在の時刻＋エコー時間、現在の時刻＋（2 × エコー時間）の 3 つのフレームが組み合わされます。

開始強度 エコーの最初のイメージの不透明度。

減衰 すぐ前のエコーに対する、エコーの不透明度の割合。例えば、0.5 にすると、1 つめのエコーの不透明度は「開始強度」で指定した値の半分に、2 つめのエコーは 4 分の 1 になります。

エコー演算子 エコーを合成する方法。

- **追加** ピクセル値を加算してエコーが合成されます。開始強度が大きすぎる場合、このモードはオーバーロードしやすく、白い筋が生じる可能性があります。
- **最大** すべてのエコーの中で最大のピクセル値を使用します。
- **最小** すべてのエコーの中で最小のピクセル値を使用します。
- **スクリーン** 光学的に重ね合わせることでエコーが合成されます。この設定は「追加」に似ていますが、「追加」の場合ほど簡単にオーバーロードしません。
- **後ろに合成** エコーのアルファチャンネルを使用して後ろ側から前に合成します。
- **前に合成** エコーのアルファチャンネルを使用して前面から後ろに合成します。
- **ブレンド** エコーの平均を取ります。

ポスタリゼーション時間エフェクト

ポスタリゼーション時間エフェクトは、クリップを特定のフレームレートに固定します。ポスタリゼーション時間エフェクトは、単独でも特殊効果として便利ですが、もっと高度な使用方法があります。例えば、60 フィールドのビデオフッテージを 24 fps に固定し、60 フィールド / 秒でフィールドレンダリングすると、ストップモーションで撮影したような効果を与えられます。ハードウェアデバイスでは、この効果をストロボと呼ぶことがあります。

フレームレートの値を変動させると、予測できない結果が生じる可能性があります。そのため、フレームレートの補間方法は、「停止」しか選択できません。

トランスフォームエフェクト

カメラビューエフェクト（Windows のみ）

カメラビューエフェクトは、異なる角度からカメラを通してクリップを見た効果を出すことで、クリップを変形します。カメラの位置を調整することで、クリップの形を変形させることができます。

ティルト 横軸を中心にカメラを回していくように移動します。クリップは横軸を中心に回転していくように見えます。

スウィベル 縦軸を中心にカメラを回していくように移動します。クリップは縦軸を中心に回転していくように見えます。

ロール カメラを回転して、クリップが回転しているように見せます。

焦点距離 カメラレンズの焦点距離を変更します。距離を短くすると視野は広くなります。距離を長くすると視野は狭くなりますが、画像は接近します。

距離 カメラとクリップの中心との距離を設定します。

ズーム クリップの表示を拡大または縮小します。

塗りのカラー 背景色を指定します。

アルファチャンネルの塗り 背景が透明になります（クリップがスーパーインポーズされている場合に便利です）。エフェクトコントロールパネルで、「設定」をクリックしてこのオプションを表示します。

クロップエフェクト

クロップエフェクトは、クリップの各境界からピクセルをトリミングします。

左右上下のプロパティで、画像をトリミングする割合を指定します。

注意：クロップエフェクトは、プログラムモニターで直接操作できます。エフェクトコントロールパネルでクロップの隣のトランスフォームアイコン をクリックします。プログラムモニターで四隅のハンドルをドラッグします。

「ズーム」を選択して、クロップした画像をフレームに合わせて調整します。

関連項目

294 ページの「位置、スケールおよび回転の調整」

エッジのぼかしエフェクト

エッジのぼかしエフェクトでは、4 つの辺すべてに柔らかい黒い境界線を作成して、クリップ内のビデオをぼかすことができます。境界線の幅は、「量」値を入力して制御します。

水平反転エフェクト

水平反転エフェクトは、クリップ内の各フレームの左右を反転しますが、クリップの再生方向は変わりません。

水平方向固定エフェクト（Windows のみ）

水平方向固定エフェクトは、クリップ底部の水平方向を固定した状態でクリップを左または右に傾斜させます。効果は、テレビの水平同期の設定に似ています。クリップの傾斜はスライダーをドラッグして設定します。

ロールエフェクト（Windows のみ）

ロールエフェクトは、フィルムロール上に画像があるかのように、クリップを左、右、上、下にロールします。

垂直反転エフェクト

垂直反転エフェクトは、クリップの上下を反転します。このエフェクトにはキーフレームを使用できません。

垂直方向固定エフェクト（Windows のみ）

垂直方向固定エフェクトは、テレビの垂直同期の調整のようにクリップを上にスクロールします。このエフェクトにはキーフレームを使用できません。

トランジションエフェクト

ブロックディゾルブエフェクト

ブロックディゾルブエフェクトは、不規則なブロック単位でクリップを消去します。ブロックの幅と高さは、ピクセル単位で個別に設定できます。

元の画像（左）、エフェクトを適用（中央、右）

グラデーションワイプエフェクト

グラデーションワイプエフェクトは、あるクリップのピクセルを、別のレイヤー（グラデーションレイヤー）の対応するピクセルのルミナンス値に基づいて透明にします。グラデーションレイヤーのピクセルが暗いと、対応するピクセルの透明への変換終了値は低く設定されます。例えば、左から右に向かって黒から白に変わるグラデーションレイヤーを使用すると、下のクリップが左から右に向かって（変換終了値が大きくなるに従って）透けて見えるようになります。

元の画像（左）、エフェクトを適用（中央、右）

グラデーションレイヤーは、静止画像でも動画でもかまいません。グラデーションレイヤーは、グラデーションワイプを適用するクリップと同じシーケンス内に配置する必要があります。

グラデーションレイヤーを作成する方法は多数あります。例えば、カラーカーブエフェクトを使ったり、Photoshop や Illustrator で作成することもできます。

変換の柔らかさ 各ピクセルをどの程度徐々に変化させるかを指定します。この値を 0%にすると、エフェクトを適用するクリップのピクセルが完全に不透明か透明になります。0%以外にすると、変換の途中でピクセルが半透明になります。

グラデーション置き換え グラデーションレイヤーのピクセルを、エフェクトの適用先クリップのピクセルにマップする方法を指定します。

- **タイルグラデーション** グラデーションレイヤーをコピーしたものを複数並べます。
- **中央グラデーション** 適用先クリップの中心で、グラデーションレイヤーを 1 つだけ使用します。
- **グラデーションを伸縮させフィットさせる** グラデーションレイヤーの縦および横のサイズを変更して、クリップ全体に合わせます。

グラデーションを反転 グラデーションレイヤーの効果を反転します。グラデーションレイヤーのピクセルが明るいと、対応するピクセルの透明への変換終了値が低く設定されます。

グラデーションワイプトランジションのカスタマイズ

グレースケール画像は、グラデーションワイプとして使用できます。グラデーションワイプでは、画像 B は黒の領域に表示され、トランジションの進行にともない白の領域が透明になるまで、グレーレベルに応じて序所に表示されていきます。

グラデーションワイプのソース画像（左端）とトランジションの結果

1 エフェクトパネルで、ビデオトランジションビン内のワイプビンを展開します。
2 ワイプビンにあるグラデーションワイプトランジションを、タイムラインパネル上のクリップ間の編集ポイントにドラッグします。
3 「イメージを選択」をクリックして、グラデーションワイプとして使用するイメージファイルを選択します。グラデーションワイプ設定ダイアログボックスに画像が表示されます。
4 柔らかさスライダーをドラッグして、トランジションの境界の柔らかさを調整します。スライダーを右にドラッグするに従って、画像 A に画像 B が徐々に表示されるようになります。「OK」をクリックします。

注意：グラデーションイメージまたは境界の柔らかさを変更するには、エフェクトコントロールパネルの「カスタム」をクリックします。

トランジションをプレビューするには、時間インジケーターをタイムラインパネル上のトランジション部分でドラッグします。

関連項目

411 ページの「グラデーションワイプエフェクト」

リニアワイプエフェクト

リニアワイプエフェクトは、指定した方向で単純な線形ワイプを実行します。

ワイプ角度 ワイプする方向。例えば、90° に指定すると、ワイプは左から右へ移動します。

元の画像（左）、エフェクトを適用（中央、右）

放射状ワイプエフェクト

放射状ワイプエフェクトは、指定したポイントで回転するワイプを使用し、下にあるクリップを徐々に表示していきます。

開始角度 変換が始まる角度。0° にすると、レイヤーの一番上から変換が始まります。

ワイプ 時計回りと反時計回りのどちらか、または時計回りと反時計回りを交互に実行する方法が指定できます。

元の画像（左）、エフェクトを適用（中央、右）

ブラインドエフェクト

ブラインドエフェクトは、指定した方向と幅の帯を使用して、下にあるクリップを徐々に表示していきます。

元の画像（左）、エフェクトを適用（中央、右）

ユーティリティエフェクト

Cineon コンバーターエフェクト

Cineon コンバーターエフェクトは、高度な Cineon フレームのカラー変換を制御できます。Cineon コンバーターエフェクトを使用するには、Cineon ファイルを読み込んで、クリップをシーケンスに追加します。次に、Cineon コンバーターエフェクトをクリップに適用し、プログラムモニター内でインタラクティブに結果を見ながら色を精確に調整します。トーンの経時変化を調整するため、キーフレーム補間を使うようにキーフレームを設定し、ハンドルを慎重に動かして最も不規則な照明の変化に精確に合わせるか、ファイルを初期設定状態のままにして、コンバーターを使用することもできます。

各 Cineon チャンネルで使用可能な 10 bit のデータを使って、全体的なトーンバランスを保ちながら重要なトーン範囲を強調することが簡単にできます。範囲を慎重に指定することによって、オリジナルに忠実なイメージを作成できます。

変換の種類 Cineon ファイルの変換方法。

- **ログからリニア** Cineon クリップとしてレンダリングする予定の、8 bpc 対数の非 Cineon クリップを変換します。
- **リニアからログ** Cineon ファイルの 8 bpc リニアプロキシを持ったクリップを 8 bpc の対数クリップに変換し、表示される特性が元の Cineon ファイルと一致するようにします。
- **ログからログ** 8 bpc 対数プロキシとしてレンダリングする予定の場合に、8 bpc または 10 bpc の対数 Cineon ファイルを検出します。

10 bit ブラックポイント 10 bpc 対数 Cineon クリップを変換するためのブラックポイント（最小密度）。

内部ブラックポイント Premiere Pro でクリップに使用するブラックポイント。

10 bit ホワイトポイント 10 bpc 対数 Cineon クリップを変換するためのホワイトポイント（最大密度）。

内部ホワイトポイント Premiere Pro でクリップに使用するホワイトポイント。

ガンマ 値を大きくするとミッドトーンが明るくなり、小さくすると暗くなります。

ハイライトロールオフ 明るいハイライトを補正するのに使用するロールオフの値。最も明るい部分を調整すると画像のほかの部分が暗くなりすぎる場合に、このスライダーを使用して明るいハイライトの部分を調節します。ハイライトが白い斑点

になる場合は、細部が見えるようになるまで、この値を大きくしてください。コントラストが高い画像では、高いロールオフ値が必要なことがあります。

ビデオエフェクト

タイムコードエフェクト

タイムコードエフェクトを適用すると、ビデオ上にタイムコードが表示されます。これにより、シーンの特定が容易にでき、チームのメンバーやクライアントとの共同作業も便利になります。タイムコード表示は、クリップがプログレッシブであるか、インターレースであるかを示します。クリップがインターレース方式の場合、シンボルは、フレームが奇数フィールドまたは偶数フィールドのいずれであるかを示します。タイムコードエフェクトの設定では、表示位置、サイズ、透明度に加え、形式とソースのオプションを指定できます。

位置 タイムコードの水平および垂直位置を調整します。

サイズ テキストのサイズを指定します。

不透明度 タイムコードの背面にある黒いボックスの不透明度を指定します。

フィールドシンボル タイムコードの右側にインターレースフィールドシンボルをするかしないか指定します。

形式 タイムコードの表示形式として、SMPTE 形式、フレーム番号、35 mm または 16 mm フィルム用のフィートとフレームのいずれかを指定します。

タイムコードソース タイムコードのソースを選択します。

- **クリップ** クリップの先頭の 0 からタイムコードを表示します。
- **メディア** メディアファイルのタイムコードを表示します。
- **生成**「オフセット」オプションの「開始タイムコード」の指定に従ってタイムコードを開始して、「時間単位」オプションに基づいてカウントします。

時間単位 タイムコードエフェクトで使用されるタイムベースを設定します。初期設定では、このオプションは、「タイムコードソース」を「クリップ」に設定した場合のプロジェクトタイムベースに設定されます。

オフセット 表示されているタイムコードからフレームを増減します。オフセットスライダーでは、- 50 〜 + 50 の範囲でフレームを増減できます。この範囲外で増減する場合は、オフセットのホットテキストをクリックして、フレーム数を入力します。

ラベルテキスト タイムコードの左側に 3 文字のラベルを表示します。「なし」、「自動」、「カメラ 1」〜「カメラ 9」の中から選択します。

ディゾルブビデオトランジション

ディゾルブトランジション

ディゾルブトランジションは、クリップ B からクリップ A にカラー情報を追加し、クリップ B からクリップ A のカラー情報を差し引きます。

クロスディゾルブトランジション

クロスディゾルブトランジションは、クリップ A をフェードアウトしながらクリップ B をフェードインします。

暗転トランジション

暗転トランジションは、クリップ A を黒にフェードし、黒からクリップ B にフェードします。

ホワイトアウトトランジション

ホワイトアウトトランジションの使用については、Total Training Web サイトのオンライントレーニングビデオを参照してください。

ディザディゾルブトランジション

ディザディゾルブトランジションは、ディザのアルゴリズムを使用してクリップ A からクリップ B にフェードします。次のいずれかのオプションを指定できます。

境界の幅 ディザのサイズを増加します。初期設定値は 0 です。

境界のカラー ディザに使用する色を指定します。初期設定値は黒です。

アンチエイリアスの適用度 初期設定値はオフです。

型抜きトランジション

型抜きトランジションは、クリップ A のルミナンスをクリップ B にマップします。

ランダム反転トランジション

ランダム反転トランジションでは、クリップ A の色を反転するランダムなブロックが表示された後、ブロックがなくなり、クリップ B が現れます。

第 12 章：アニメーションとキーフレーム

プロパティのアニメートとは、時間の経過に応じて値を変化させることです。Premiere Pro では、キーフレームを割り当てることで、エフェクトのプロパティをアニメートすることができます。

キーフレームというのは、時間上のあるポイントをマークしたもので、そのポイントでの空間上の位置や、不透明度、オーディオボリュームなどの値を指定します。キーフレーム間の値は補間されます。時間の経過に応じて変化するプロパティを作成するには、2 つ以上のキーフレームを設定する必要があります。一方のキーフレームには変化の最初の値を割り当てて、もう一方のキーフレームには変化の最後の値を割り当てます。

キーフレームの追加、移動、設定

キーフレームとグラフの表示

エフェクトコントロールパネルとタイムラインパネルのどちらでもキーフレームのタイミングと値を調整できますが、それぞれ動作は異なります。エフェクトコントロールパネルでは、すべてのエフェクトプロパティ、キーフレーム、補間方法を一度に表示できます。タイムラインパネルでは、クリップのエフェクトプロパティは一度に 1 つだけ表示されます。また、エフェクトコントロールパネルではキーフレームの値をすべて制御できますが、タイムラインパネルでは制御できる値が限られています。例えば、「位置」などの x 座標と y 座標を使用する値を変更することはできません。ただし、編集中にエフェクトコントロールパネルに移動しなくてもキーフレームを調整できるというメリットがあります。

タイムラインパネルとエフェクトコントロールパネルのグラフには、各キーフレームの値とキーフレーム間の補間値が表示されます。エフェクトプロパティのグラフが水平の場合は、プロパティの値がキーフレーム間で変化していないことを示しています。グラフが上昇または下降している場合は、プロパティの値がキーフレーム間で増加または減少していることを示しています。補間方法を変更し、グラフのベジェ曲線を調整して、あるキーフレームから次のキーフレームへのプロパティの変化の速度と滑らかさを調整できます。

関連項目

422 ページの「キーフレームの値の変更」

エフェクトコントロールパネルでのキーフレームの表示

キーフレームをシーケンスクリップに追加した場合は、そのキーフレームをエフェクトコントロールパネルに表示できます。キーフレームを使用するプロパティが含まれたエフェクトを閉じると、サマリキーフレームのアイコン が表示されます。サマリキーフレームはエフェクト名の右側のキーフレームエリアに表示され、エフェクトの各プロパティの個々のキーフレームに対応します。参照用に表示されるだけで、サマリキーフレームを変更することはできません。

1 タイムラインパネルでクリップを選択します。

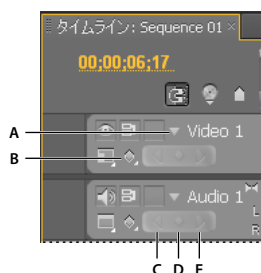
2 必要に応じて、エフェクトコントロールパネルのタイムラインビューの表示／非表示ボタン をクリックして、エフェクトのタイムラインを表示します。また、必要に応じて、エフェクトコントロールパネルを広げて、タイムラインビューの表示／非表示ボタンを表示させます。

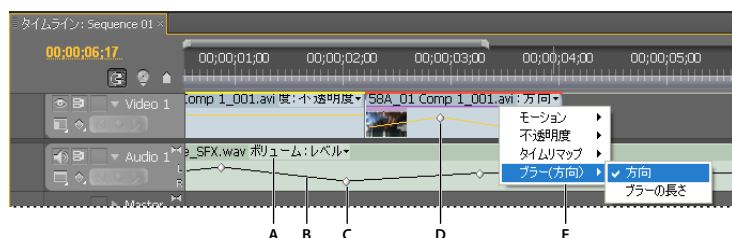
3 エフェクトコントロールパネルで、表示するエフェクトの名前の左側にある三角形をクリックして、エフェクトを展開します。キーフレームがエフェクトコントロールパネルのタイムラインに表示されます。

4 （オプション）エフェクトプロパティの値グラフと速度グラフを表示するには、アニメーションのオン／オフアイコン の横にある右向きの三角形をクリックします。

エフェクトコントロール
A. 値グラフ **B.** 速度グラフ

タイムラインパネルでのキーフレームとプロパティの表示

エフェクトをアニメートするためにキーフレームを追加した場合は、そのキーフレームとプロパティをタイムラインパネルに表示できます。ビデオおよびオーディオのエフェクトの場合、各クリップに固有のキーフレームをタイムラインパネルに表示できます。またオーディオのエフェクトについては、トラック全体のキーフレームを表示することもできます。各クリップまたはトラックには異なるプロパティを表示できますが、一度に表示できるのは、1 つのプロパティのキーフレームだけです。

タイムラインパネルに表示されるトラックのキーフレームコントロール
A. トラックの表示／非表示の三角形 **B.** キーフレームを表示（ビデオ）**C.** 前のキーフレームに移動ボタン **D.** キーフレームの追加／削除ボタン **E.** 次のキーフレームに移動ボタン

各キーフレームを繋ぐセグメントによってグラフが形成され、キーフレーム値の変化がクリップまたはトラック全体にわたって示されます。キーフレームやセグメントを調節すると、グラフの形状が変化します。

タイムラインパネルに表示されるトラックのキーフレームコントロール
A. トラックのエフェクトのプロパティ **B.** キーフレームのグラフ **C.** オーディオトラックのキーフレーム **D.** ビデオクリップのキーフレーム **E.** クリップのエフェクトのプロパティ

キーフレームのツールヒント
A. タイムコード **B.** プロパティ値

1 （オプション）目的のトラックが展開表示されていない場合は、トラック名の横にある右向きの三角形をクリックして展開します。

2 ビデオトラックの場合は、キーフレームを表示ボタン をクリックし、メニューから次のいずれかを選択します。

キーフレームを表示 トラック内のクリップに適用された任意のビデオエフェクトのグラフとキーフレームを表示します。エフェクトメニューがクリップ名の隣に表示されるので、エフェクトを選択できます。

不透明度ハンドルを表示 トラック内の各クリップの不透明度エフェクトのグラフとキーフレームを表示します。

キーフレームを隠す トラック内のすべてのクリップのグラフとキーフレームを隠します。

3 オーディオトラックの場合は、キーフレームを表示ボタン をクリックし、メニューから次のいずれかを選択します。

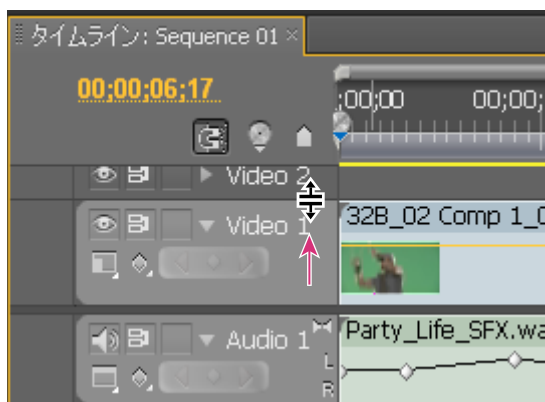
クリップキーフレームを表示 トラック内のクリップに適用された任意のオーディオエフェクトのグラフとキーフレームを表示します。エフェクトメニューがクリップ名の隣に表示されるので、エフェクトを選択できます。

クリップボリュームを表示 トラック内の各クリップのボリュームエフェクトのグラフとキーフレームを表示します。

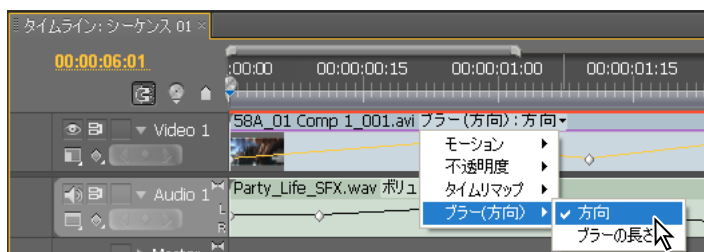
トラックキーフレームを表示 トラック全体に適用された任意のオーディオエフェクトのグラフとキーフレームを表示します。エフェクトメニューがトラックの先頭に表示されるので、エフェクトを選択できます。

トラックボリュームを表示 トラック全体に適用されたボリュームエフェクトのグラフとキーフレームを表示します。

キーフレームを隠す トラック内のすべてのクリップのグラフとキーフレームを隠します。

4 （オプション）ズームインコントロールを使用して、エフェクトメニューがトラックの上部に表示されるようにクリップを拡大します。トラック名の上下の境界線をドラッグして、トラックの高さを大きくすることもできます。

ドラッグしてトラックの高さを大きくする

5 （オプション）トラックヘッダーの境界をドラッグして、トラックの高さを変更します。ビデオトラックの場合は、トラックの上部をドラッグします。オーディオトラックの場合は、トラックの下部をドラッグします。展開したすべてのトラックのサイズを変更するには、Shift キーを押しながらドラッグします。

6 （オプション）手順 2 と 3 で「キーフレームを表示」、「クリップキーフレームを表示」または「トラックキーフレームを表示」を選択した場合は、エフェクトメニューをクリックし、キーフレームを含んでいるエフェクトを選択します。

エフェクトメニューからの選択

7 キーフレームのすぐ上にカーソルを合わせると、そのプロパティがツールヒントに表示されます。

ツールヒントには、キーフレームの場所、およびエフェクトコントロールパネルで設定したプロパティとオプションが表示されます。この情報は、キーフレームを正確に配置したり、キーフレームに設定した値をすぐに確認したり、2 つ以上のキーフレームの位置と値の変化を比べたりするのに便利です。

タイムラインパネルでのキーフレームの表示の設定

初期設定でタイムラインのトラックに表示するキーフレームの種類を設定したり、キーフレームを表示しないようにすることができます。例えば、初期設定でキーフレームを非表示にして、クリップを編集する際にそれらを間違って設定または変更しないようにすることができます。

1 編集／環境設定／一般（Windows）または Premiere Pro ／環境設定／一般（Mac OS）を選択します。

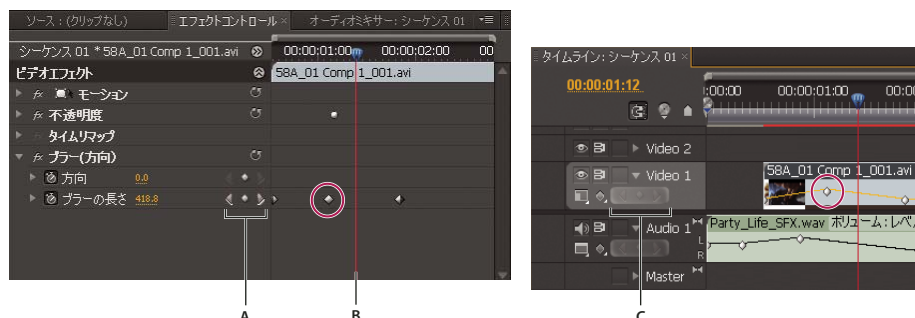
2「新しいタイムラインオーディオトラック」フィールドの隣にある三角形をクリックしてメニューを開き、いずれかのオプションを選択します。

3「新しいタイムラインビデオトラック」フィールドの隣にある三角形をクリックしてメニューを開き、いずれかのオプションを選択します。

時間インジケーターのキーフレームへの移動

エフェクトコントロールパネルとタイムラインパネルのどちらにも、キーフレームナビゲーターがあります。キーフレームナビゲーターには、あるキーフレームから次のキーフレームに時間インジケーターを移動するための左右の矢印があります。タイムラインパネルでは、エフェクトプロパティのキーフレームをアクティブにするとキーフレームナビゲーターを使用できるようになります。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- タイムラインパネルまたはエフェクトコントロールパネルで、キーフレームナビゲーターの矢印をクリックします。左向きの矢印をクリックすると、時間インジケーターが前のキーフレームに移動します。右向きの矢印をクリックすると、時間インジケーターが次のキーフレームに移動します。
- （エフェクトコントロールパネルのみ）Shift キーを押しながら時間インジケーターをドラッグすると、キーフレームにスナップされます。

キーフレームナビゲーター
A. エフェクトコントロールパネルのキーフレームナビゲーター **B.** 時間インジケーター **C.** タイムラインパネルのキーフレームナビゲーター

キーフレームの追加、選択、削除

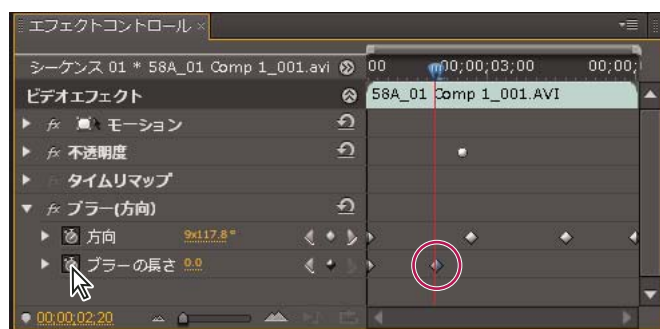
キーフレームの追加

タイムラインパネルまたはエフェクトコントロールパネルで、現在の時間位置にキーフレームを追加できます。エフェクトコントロールパネルでは、アニメーションのオン／オフボタンを使用して、キーフレーム処理を有効にします。Premiere Pro CS5 のタイムラインパネルでは、キーフレームを表示または追加する前に、トラックまたはクリップに対してキーフレームの表示が有効になっている必要があります。Premiere Pro CS5.5 では、キーフレーム表示を有効にしなくても、キーフレームをトラックやクリップに作成できます。

1 タイムラインパネルで、アニメートするエフェクトを含むクリップを選択します。

2 タイムラインパネルでキーフレームを追加および調整する場合は、ビデオトラックまたはオーディオトラックにキーフレームを表示します。

注意：タイムラインパネルで基本エフェクト（モーション、不透明度またはボリューム）にキーフレームを追加する場合は、手順 3 に進みます。

3 エフェクトコントロールパネルで、右向きの三角形をクリックしてキーフレームを追加するエフェクトを展開し、アニメーションのオン／オフアイコン をクリックしてエフェクトプロパティのキーフレームを有効にします。

アニメーションのオン／オフボタンをクリックすると、現在のエフェクトプロパティのキーフレームが有効になります。

4 次のいずれかの操作を行って、エフェクトプロパティのグラフを表示します。

- （エフェクトコントロールパネルの場合）三角形をクリックしてエフェクトプロパティを展開し、その値グラフと速度グラフを表示します。
- （タイムラインパネルの場合）クリップまたはトラック名の横にあるエフェクトメニューから、エフェクトプロパティを選択します。

5 キーフレームを追加する時間に時間インジケーターを移動します。

6 次のいずれかの操作を行います。

- エフェクトコントロールパネルのキーフレームの追加／削除ボタンをクリックして、エフェクトプロパティの値を調整します。
- 選択ツールまたはペンツールを使用して、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらキーフレームグラフをクリックし、エフェクトプロパティの値を調整します。選択ツールまたはペンツールを使用して、グラフ上の任意の場所にキーフレームを追加できます。時間インジケーターを配置する必要はありません。

注意：Premiere Pro CS5.5 でキーフレームを追加する場合、ペンツールで補助キーを使用する必要はありません。ただし、選択ツールでは補助キーが必要です。

- （エフェクトコントロールパネルのみ）エフェクトのプロパティのコントロールを調整します。これにより、現在の時間位置にキーフレームが自動的に作成されます。

7 必要に応じて手順 5 と 6 を繰り返して、キーフレームを追加し、エフェクトプロパティを調整します。

さらに調整を加える場合は、エフェクトコントロールパネルのキーフレームナビゲーターの矢印 を使用して既存のキーフレームに移動します。他のエフェクトに対してキーフレームを設定する場合にも役に立つ方法です。

関連項目

416 ページの「キーフレームとグラフの表示」

289 ページの「エフェクトコントロールパネルでのコントロールの調整またはリセット」

285 ページの「エフェクトのクリップへの適用」

キーフレームの選択

キーフレームを変更またはコピーする場合は、まずタイムラインパネルでそのキーフレームを選択します。選択されているキーフレームは太い実線の枠で囲まれます。選択されていないキーフレームには、特に何も表示されません。キーフレーム間のセグメントを選択する必要はありません。セグメントは直接ドラッグできます。また、終点を定義するキーフレームを変更した場合、セグメントは自動的に調整されます。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 1 つのキーフレームを選択する場合は、選択ツールまたはペンツールを使用して、タイムラインパネルのキーフレームアイコンをクリックします。
- 複数のキーフレームを選択する場合は、選択ツールまたはペンツールを使用して、タイムラインパネルの連続した複数のキーフレームまたは連続していない複数のキーフレームを Shift キーを押しながらクリックします。

注意：選択ツールまたはペンツールをキーフレームの上に合わせると、カーソルがキーフレームアイコン 付きで表示されます。

- タイムラインパネルでドラッグして複数のキーフレームを選択するには、ペンツールを使用してキーフレームの周囲に選択ボックスをドラッグします。Shift キーを押しながらドラッグすると、既存の選択にさらにキーフレームを追加できます。

エフェクトコントロールパネルの場合は、選択ツールを使用して、複数のキーフレームをドラッグして選択することもできます。

- エフェクトコントロールパネルでプロパティのすべてのキーフレームを選択する場合は、レイヤーのプロパティ名をクリックします。例えば、エフェクトの「位置」のキーフレームをすべて選択するには、「位置」をクリックします。

キーフレームの削除

キーフレームが不要になった場合は、エフェクトコントロールパネルまたはタイムラインパネルでエフェクトプロパティから簡単に削除できます。すべてのキーフレームを一度に削除したり、キーフレームの使用を無効にしたりすることができます。エフェクトコントロールでは、アニメーションのオン／オフボタンを使用してキーフレームを無効にすると、設定した既存のキーフレームが削除されます。新たにキーフレームを作成するには、アニメーションのオン／オフボタンをもう一度クリックして、キーフレームの使用を有効にします。

1 エフェクトプロパティパネルのグラフがエフェクトコントロールパネルまたはタイムラインパネルに表示されていることを確認します。

2 次のいずれかの操作を行います。

- 1 つまたは複数のキーフレームを選択し、編集／消去を選択するか、Delete キーを押します。
- 時間インジケーターをキーフレームの位置に移動して、キーフレームの追加／削除ボタンをクリックします。
- （エフェクトコントロールパネルのみ）エフェクトプロパティのすべてのキーフレームを削除するには、エフェクト名またはプロパティ名の左側にあるアニメーションのオン／オフボタンをクリックします。確認のメッセージが表示されたら、「OK」をクリックします。

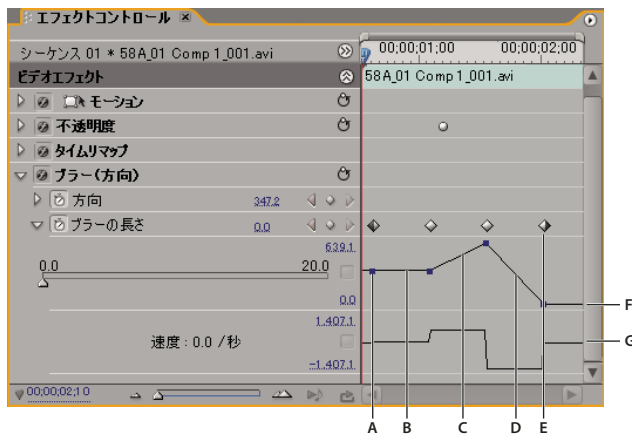
注意：アニメーションのオン／オフボタンを解除すると、そのプロパティのキーフレームが削除され、そのプロパティの値は現在の時間に設定されている値になります。アニメーションのオン／オフボタンをもう一度クリックしても、削除されたキーフレームを復元することはできません。誤ってキーフレームを削除してしまった場合は、編集／取り消しを選択して、直前の操作を取り消します。

関連項目

416 ページの「キーフレームとグラフの表示」

キーフレームの値の変更

エフェクトコントロールパネルでのキーフレームグラフの編集

エフェクトプロパティのキーフレームをアクティブにすると、エフェクトの値グラフと速度グラフを表示できます。値グラフには、モーションエフェクトのスケールプロパティなど、キーフレームの空間的な値以外について、時間上の任意の時点での情報が表示されます。また、キーフレーム間の補間も表示され、その補間を調整することもできます。速度グラフを使用すると、キーフレーム間の変化の速度を微調整できます。

エフェクトプロパティの値グラフと速度グラフ
A. キーフレームマーカー **B.** 一定した値を示す水平なグラフ **C.** 値の増加を示す右上がりのグラフ **D.** 値の減少を示す右下がりのグラフ **E.** キーフレーム **F.** 値グラフ **G.** 速度グラフ

1 タイムラインパネルで、調整したいキーフレームがあるエフェクトが含まれているクリップを選択します。

2 エフェクトコントロールパネルで右向きの三角形をクリックして、エフェクトのプロパティを展開します。

3 プロパティ名の横にある右向きの三角形をクリックして、値グラフと速度グラフを表示します。

注意：キーフレームが追加されていない場合は、グラフが平らな線として表示されます。

4 （オプション）グラフを見やすくするには、選択ツールまたはペンツールを使用して、カーソルをグラフの下の境界線に合わせます。カーソルがセグメントカーソル に変わったら、ドラッグしてグラフエリアの高さを調節します。

5 選択ツールまたはペンツールを使用して、値グラフ上のキーフレームを上下にドラッグし、エフェクトプロパティの値を変更します。

注意：値グラフまたは速度グラフでは、キーフレームを左右に移動して時間を変更することはできません。移動する代わりに、選択ツールまたはペンツールを使用して、キーフレームマーカーをグラフ上にドラッグしてください。

タイムラインパネルでのキーフレームグラフの編集

1 タイムラインパネルに、キーフレームを持つ 1 つまたは複数のエフェクトを含んだクリップが少なくとも 1 つあることを確認します。このクリップを選択し、エフェクトコントロールパネルを選択します。

2 タイムラインパネル内にクリップのキーフレームまたはトラックが表示されていることを確認します。

3 エフェクトコントロールパネルで、調整したいコントロールの横にある三角形をクリックすると、対応する値グラフと速度グラフが表示されます。

4 クリップ名またはトラック名の横に表示されるエフェクトメニューで、調整したいプロパティを選択します。エフェクトメニューが表示されていない場合は、タイムラインパネルのズームレベルを大きくします。

5 選択ツールまたはペンツールを使用して、次のいずれかの操作を行います。

- 複数のキーフレームまたは隣接していないキーフレームを編集する場合は、目的のキーフレームを選択します。
- 選択ツールまたはペンツールをキーフレームまたはキーフレームセグメントに合わせます。選択ツールまたはペンツールがキーフレームカーソル またはキーフレームセグメントカーソル に変化します。

6 次のいずれかの操作を組み合わせて行います。

- キーフレームまたはセグメントを上下にドラッグして値を変更します。ドラッグすると、ツールヒントに現在の値が表示されます。キーフレームが存在しない場合は、ドラッグによってクリップまたはトラック全体の値が調整されます。

- キーフレームを左右にドラッグすると、キーフレームの時間的な位置が変化します。ドラッグすると、ツールヒントに現在の時間が表示されます。あるキーフレームを別のキーフレームに移動すると、古いキーフレームが新しいキーフレームに置き換えられます。

エフェクトコントロールパネルの値グラフと速度グラフに、タイムラインパネル内のキーフレームに加えた変更が表示されます。

キーフレームの移動とコピー

目的の時間位置へのキーフレームの移動

注意：最初のキーフレームは必ず開始キーフレームアイコン ◆ で表され、最後のキーフレームは終了キーフレームアイコン ◆ で表されます。

❖ 選択ツールまたはペンツールを使用して、次のいずれかの操作を行います。

- タイムラインパネルで、1 つまたは複数のキーフレームを選択し、目的の時間位置にドラッグします。
- エフェクトコントロールパネルで、1 つまたは複数のキーフレームマーカーを選択し、目的の時間位置にドラッグします。

注意：エフェクトコントロールパネルで、選択したキーフレームの上下に黒い縦線が伸びます。この線を使用して、タイムラインルーラー上の位置やその他のオブジェクトとキーフレームを整列できます。キーフレームのスナップが有効になっている場合は、キーフレームが特定の種類のオブジェクトと整列されているときにこの線が白に変わります。オブジェクトの種類は「スナップ先」コントロールで指定します。

キーフレームスナップの指定

エフェクトコントロールパネルでキーフレームスナップを使用して、キーフレームをオブジェクトの近くにドラッグすると、キーフレームが別のオブジェクトに揃えられて配置されます。エフェクトコントロールパネルでキーフレームスナップを有効にするかどうかを指定し、キーフレームをスナップするオブジェクトの種類を決めることができます。

1 エフェクトコントロールパネルの右上のパネルメニューボタンをクリックしてパネルメニューを開きます。

2 「スナップ先」を選択します。ビデオキーフレームなど、スナップ先とするオブジェクトをオンにします。スナップしないオブジェクトは選択解除します。このサブメニューに戻って各選択を行います。

キーフレームのコピー＆ペースト

エフェクトコントロールパネルを使用すると、キーフレームをコピーして、そのプロパティの別の時間位置や、別のクリップの同じエフェクトプロパティにペーストできます。同じキーフレーム値を別の時間位置や別のクリップまたはトラックに適用する場合、タイムラインパネルのキーフレームをコピーしてペーストすることで迅速に行うことができます。

関連項目

421 ページの「キーフレームの選択」

416 ページの「キーフレームとグラフの表示」

エフェクトコントロールパネルでのキーフレームのコピーとペースト

キーフレームを別のクリップにペーストすると、エフェクトコントロールパネルで、ペースト先クリップのエフェクト内の対応するプロパティにキーフレームが追加されます。最初のキーフレームは現在の時間位置に配置され、ほかのキーフレームは元のクリップでの順番に従って配置されます。ペースト先クリップがペースト元クリップよりも短い場合、ペースト先

クリップのアウトポイントよりも後ろのキーフレームもクリップにペーストされますが、「ワークエリアをクリップの範囲に設定」オプションの選択を解除しないと表示されません。ペーストした後もキーフレームは選択された状態になっているため、ペースト先のクリップ上でそのまま簡単に移動できます。

1 エフェクトコントロールパネルで、コントロールとキーフレームを表示するエフェクトの横にある右向きの三角形をクリックして展開します。

2 1 つまたは複数のキーフレームを選択します。

3 編集／コピーを選択します。

4 次のいずれかの操作を行います。

- 最初のキーフレームを挿入する位置まで時間インジケーターを移動して、編集／ペーストを選択します。
- 別のクリップを選択して、エフェクトコントロールパネルで該当するプロパティを展開し、最初のキーフレームを設定する位置まで時間インジケーターを移動して、編集／ペーストを選択します。

キーフレームをドラッグしてコピーすることもできます。エフェクトコントロールパネルのタイムラインで、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらキーフレームを新しい場所にドラッグします。

タイムラインパネルでのキーフレームのコピーとペースト

キーフレームをタイムラインにペーストすると、先頭のキーフレームは現在の時間位置に表示され、ほかのキーフレームは元のクリップでの順番どおりに配置されます。ペーストした後もキーフレームは選択された状態になっているため、それらの位置を微調整できます。

キーフレームをペーストできるのは、コピーしたキーフレームと同じプロパティが表示されているクリップまたはトラックに対してだけです。また、時間インジケーターにキーフレームをペーストできるのは、一度に 1 つのクリップまたはトラックに対してだけです。時間インジケーターの範囲は、複数のビデオおよびオーディオのトラックにまたがる場合があります。そのため、Premiere Pro では、以下の順序で条件を使用してキーフレームのペースト先を決定しています。

- 時間インジケーターが選択したクリップの範囲内にある場合、キーフレームはそのクリップにペーストされます。
- オーディオキーフレームがカットまたはコピーされた場合、シーケンスのオーディオトラック、サブミックストラック、マスタートラックの順に検索され、対応するエフェクトプロパティが存在する最初のトラックにペーストされます。
- 以上の条件に該当するペースト先ビデオトラックまたはオーディオトラックの中に、カットまたはコピーされたキーフレームのエフェクトプロパティおよび該当範囲（クリップまたはトラック）と一致するものがなかった場合、「ペースト」コマンドは使用できません。例えば、オーディオトラックのキーフレームをコピーしても、目的のオーディオトラックにクリップキーフレームが表示されている場合は、キーフレームをペーストできません。

1 タイムラインパネルで、クリップまたはトラックのエフェクトメニューから、コピーするキーフレームを含むプロパティを選択して表示します。

2 1 つまたは複数のキーフレームを選択します。

3 編集／コピーを選択します。

4 タイムラインで、コピー先のクリップまたはトラックを含むシーケンスに対して、次のいずれかの操作を行います。

- キーフレームをペーストするクリップを選択します。
- コピーしたキーフレームを表示するビデオまたはオーディオのトラックを指定します。

5 コピーしたキーフレームと同じプロパティが、クリップまたはトラックに表示されていることを確認します。表示されていない場合、「ペースト」コマンドは使用できません。目的のプロパティをクリップまたはトラックのエフェクトプロパティメニューで選択できない場合は、キーフレームのコピー元のクリップまたはトラックに適用されているものと同じエフェクトを適用する必要があります。

6 時間インジケーターを、キーフレームを表示する時間位置まで移動します。

7 編集／ペーストを選択します。

キーフレームの補間を使用したエフェクト変更の制御

補間について

補間は、2 つの既知の値の間にある未知のデータを埋める処理です。デジタルビデオおよびフィルムでは、通常、2 つのキーフレームの間に新しい値を生成することを意味します。例えば、グラフィック要素（タイトルなど）を画面を横切って 15 フレームで 50 ピクセル左に移動させたいとします。この場合は、最初のフレームと 15 番目のフレームでグラフィックの位置を設定し、この 2 つをキーフレームとして設定します。これで、ソフトウェアによって途中のフレームの補間処理が行われ、動きが滑らかに見えるようになります。補間では、2 つのキーフレーム間のすべてのフレームが生成されるので、補間はトゥイーンと呼ばれることもあります。キーフレーム間の補間は、動き、エフェクト、オーディオレベル、画像調整、透明度、色の変化およびその他の多くの視覚的、聴覚的要素をアニメーション化するために使用できます。

時間補間法 選択した補間法を動きの変化に適用します。時間補間法を使用して、例えばオブジェクトがモーションパス上を一定の速度で移動するか、加速するかを指定できます。キーフレームの時間補間法は、Premiere Pro の一部のエフェクトだけに適用できます。

空間補間法 選択した補間法を形状の変化に適用します。空間補間法を使用して、例えば角を丸くするか、角度をつけるかを指定できます。空間補間法は、Premiere Pro の多数のエフェクトのキーフレームに適用できます。

時間補間と空間補間の使用については、Digital Media Net の Web サイトにある Jeff Schell のビデオチュートリアル「The Write-on Video Effect In Premiere Pro CS3」を参照してください。

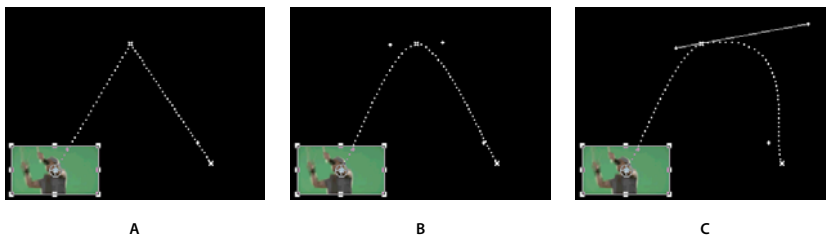
最も一般的な補間のタイプとして、リニア補間とベジェ補間の 2 つがあります。必要とする変化の種類に応じて、このいずれかのタイプを適用できます。

リニア補間 1 つのキーフレームから別のキーフレームへ、一定の速度で変化が作成され、中間の各フレームの変化量は等しくなります。リニア補間で作成された変化は突然開始され、突然終了します。各キーフレームの間では一定速度で進行します。

ベジェ補間 ベジェ曲線の形状に基づいて変化を加速または減速します。例えば、最初のキーフレームで徐々に加速し、2 番目のキーフレームに向かってゆっくりと減速します。

キーフレーム補間方法の変更

アニメーションに合ったキーフレームの補間方法を選択することで、アニメーションの精密なコントロールを行うことができます。補間の種類を変更するには、キーフレームを右クリックしてコンテキストメニューから目的の種類の補間方法を選択するか、またはキーフレームや方向ハンドルを手動で調整して直接変更します。

注意：「イーズイン」および「イーズアウト」コマンドを使用して、キーフレームの補間をすばやく調整することもできます。

キーフレームの補間方法の変更（モーションエフェクトの位置プロパティ）
A. リニア補間キーフレーム **B.** 自動ベジェ補間 **C.** 連続ベジェ補間

1 次のいずれかの操作を行います。

- エフェクトコントロールパネルで、キーフレームマーカーを右クリックします。

- タイムラインパネルで、キーフレームを右クリックします。

2 コンテキストメニューから補間方法を選択します。

リニア キーフレーム間で均一な変化を作成します。

ベジェ キーフレームの一方の側でグラフの形状および変化率を手動で調整できます。この方法を使用すると、非常に滑らかな変化を作成できます。

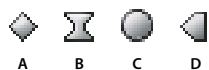
自動ベジェ キーフレーム間で滑らかな変化を作成します。キーフレームの値を変えると、自動ベジェ方向ハンドルも変更され、キーフレーム間の滑らかなトランジションが維持されます。

連続ベジェ キーフレーム間で滑らかな変化を作成します。ただし、自動ベジェ補間方法とは異なり、連続ベジェでは方向ハンドルを手動で調整します。キーフレームの一方の側でグラフの形状を変更すると、キーフレームのもう一方の側の形状が変更され、滑らかなトランジションが維持されます。

停止 次のキーフレームへ移動するまでの間、値を変化させず停止状態にします（急激なエフェクト変化）。停止補間が適用されたキーフレームのグラフは、水平線として表示されます。

イーズイン キーフレームに近づくに従って、前の値の変化を減速します。

イーズアウト キーフレームから離れるに従って、値の変化を徐々に加速します。

注意：補間方法によって、キーフレーム間でのプロパティの変化の割合は変わりますが、キーフレーム間の実際のデュレーションは変わりません。デュレーションは、キーフレーム間の時間（タイムラインルーラーの間隔）で決まります。

キーフレームの補間方法
A. 通常のイン／アウト **B.** ベジェ／連続ベジェ／イーズイン／イーズアウト **C.** 自動ベジェ **D.** 停止

ベジェキーフレーム補間を使用した変更の制御

ベジェハンドルは 2 方向のコントロールで、ハンドルとその前または後ろにある次のポイントを結ぶ線分の曲がり具合を制御します。ハンドルをキーフレーム（中心点）から遠ざけるほど、線の曲がり方が急激になります。ベジェハンドルをドラッグして作成した曲線により、アニメーションプロパティがキーフレームに近づくときと離れるときにエフェクトがどの程度滑らかに変化するかが決まります。これらのハンドルを使用すると、キーフレーム補間方法を選択するだけの場合よりもアニメーションの変化を細かく制御できます。ベジェハンドルは、タイムラインパネル、エフェクトコントロールパネルまたはプログラムモニターで操作できます。

関連項目

416 ページの「キーフレームとグラフの表示」

ベジェキーフレームの作成

1 タイムラインパネルで、調整するキーフレームが含まれているクリップを選択して、次のいずれかの操作を行います。

- （タイムラインパネルの場合）クリップまたはトラック名の横にあるエフェクトメニューから、調整するプロパティを選択します。タイムラインパネルで、プロパティの時間補間を調整します。空間補間を変更する場合は、プログラムモニターでクリップを選択します。
- （エフェクトコントロールパネルの場合）調整するキーフレームのエフェクトプロパティのキーフレームマーカーを選択します。

2 次のいずれかの手順を行って、キーフレーム補間方法を選択します。

- （タイムラインパネルの場合）調整するキーフレームを右クリックして、表示されるコンテキストメニューからキーフレームの補間方法を選択します。

- （エフェクトコントロールパネルの場合）調整するキーフレームのキーフレームマーカーを右クリックして、表示されるコンテキストメニューからキーフレームの補間方法を選択します。

3 キーフレームの種類を手動で変更するには、次のいずれかの操作を行います。

- キーフレームでリニア補間を使用している場合は、タイムラインパネルで Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらキーフレームをクリックするか、エフェクトコントロールパネルで Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらキーフレームマーカーをクリックすると、自動ベジェに変わります。ハンドルをドラッグすると、キーフレームが連続ベジェに変わります。
- キーフレームで自動ベジェ補間を使用している場合は、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらキーフレームをクリックし、方向ハンドルをドラッグすると、ベジェ補間に変わります。ベジェ補間では、両方向のハンドルを別々に操作できます。連続ベジェ補間に変換するには、ハンドルをドラッグします。
- キーフレームで、ベジェ、連続ベジェ、自動ベジェのいずれかを使用している場合は、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらキーフレームをクリックすると、リニア補間に変わります。ベジェハンドルは表示されなくなります。

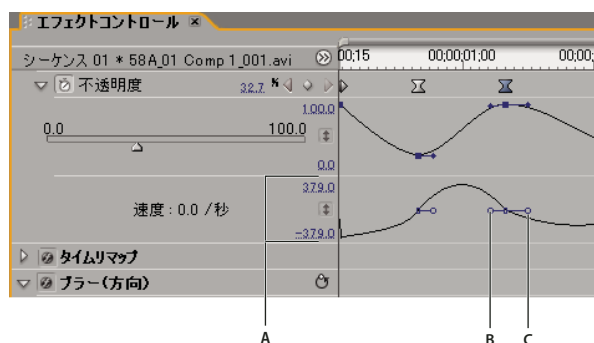
ベジェハンドルの調整

1 調整するベジェキーフレームを表示します。

2 選択ツールまたはペンツール を選択し、次のいずれかの操作を行います。

- 曲線の傾きを調整するには、ベジェハンドルを上下にドラッグします。ハンドルを上に移動すると変化が加速し、下に移動すると減速します。
- 曲線の適用範囲を調整するには、ベジェハンドルを左右にドラッグします。

エフェクトの速度の微調整

エフェクトコントロールパネルで、速度グラフを使用して、キーフレームの直前および直後の値のモーションまたは変化の速度を調整できます。このような調整では、実際のモーションをシミュレートできます。例えば、キーフレームの直前に減速し、キーフレームの直後に加速するようにクリップのモーションを変更できます。キーフレームに近づくときと離れるときの値を一緒に制御したり、それぞれの値を個別に制御したりできます。

速度グラフ
A. 速度コントロール **B.** 前方ハンドル（キーフレームの左側に表示されるハンドル）**C.** 後方ハンドル（キーフレームの右側に表示されるハンドル）

1 エフェクトコントロールパネルで、調整するキーフレームがあるエフェクトプロパティの横にある右向きの三角形をクリックして展開します。

注意：キーフレームが追加されていない場合は、グラフが平らな線として表示されます。

2 値グラフで選択ツールまたはペンツールを使用して、調整するキーフレームのキーフレームマーカーをクリックします。これにより、速度グラフにキーフレームの方向ハンドルと速度コントロールが表示されます。

3 速度グラフで選択ツールまたはペンツールを使用して、次のいずれかの操作を行います。

- キーフレームに近づく速度と離れる速度を加速するには、方向ハンドルを上にドラッグします。ハンドルが結合している場合、前方ハンドルと後方ハンドルが一緒に移動します。
- キーフレームに近づく速度と離れる速度を減速するには、方向ハンドルを下にドラッグします。ハンドルが結合している場合、前方ハンドルと後方ハンドルが一緒に移動します。
- キーフレームに近づく速度だけ加速または減速するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら前方ハンドルをクリックし、上方または下方にドラッグします。
- キーフレームから離れる速度だけ加速または減速するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら後方ハンドルをクリックし、上方または下方にドラッグします。

注意：前方ハンドルと後方ハンドルを結合し直すには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら、両方をもう一度クリックします。

- 前のキーフレームへのキーフレーム値の影響を増加または減少するには、前方ハンドルを左または右にドラッグします。
- 次のキーフレームへのキーフレーム値の影響を増加または減少するには、後方ハンドルを右または左にドラッグします。

注意：影響させる割合によって、速度グラフがキーフレームに設定された値に到達するまでの速さが決まるので、グラフの形状をさらに細かく制御できます。

グラフを調整すると、（速度グラフの左の）値が変化します。これらの数値は、速度グラフの高い値と低い値を表しています。速度は、これらの数値を直接変更して調整することもできます。

関連項目

422 ページの「キーフレームの値の変更」

キーフレームのオートメーションの最適化

オーディオミキサーでのオーディオ変更のオートメーションでは、オーディオトラックで必要とするよりも多くのキーフレームが作成されるので、パフォーマンス低下の原因となる場合があります。不要なキーフレームが作成されないようにして、品質を維持しながらパフォーマンス低下を最小限に抑えるには、「オートメーションキーフレームの最適化」環境設定を設定します。また、もう 1 つのメリットとして、トラック内のキーフレームの数が少なければ、個々のキーフレームをより簡単に編集できます。

1 編集／環境設定／オーディオ（Windows）または Premiere Pro ／環境設定／オーディオ（Mac OS）を選択します。

2 「オートメーションキーフレームの最適化」セクションで、次のいずれかまたは両方のオプションを選択して、「OK」をクリックします。

リニアキーフレームの簡略化 開始キーフレームと終了キーフレームとを結ぶ直線に当てはまらないポイントに対してだけキーフレームが作成されます。例えば、0 dB から -12 dB のフェードにオートメーションを使用していると仮定します。このオプションを選択すると、開始（0 dB）および終了（-12 dB）キーフレームよりも値が増加しているポイントに対してだけキーフレームが作成されます。このオプションを選択しない場合には、値の変化する速度に応じて、これらの 2 つのポイント間に同じ値のインクリメンタルキーフレームが複数作成されます。このオプションは、初期設定で選択されています。

簡略化する最小時間間隔 指定した値より大きな時間間隔に対してだけキーフレームが作成されます。1 ～ 2000 ミリ秒の値を入力します。

第 13 章：合成

合成、アルファチャンネル、クリップの不透明度の調整

Adobe Creative Suite Production Premium に含まれる Adobe After Effects には、さまざまな合成処理用ツールが用意されています。After Effects で作成したコンポジションは、Premiere Pro に簡単に読み込むことができます。

複数の画像から合成画像を作成する場合、他の画像が透けて見えるように 1 つまたは複数の画像の一部を透明にすることができます。Premiere Pro のマットやエフェクトなどのいくつかの機能を使用することで、画像の一部を透明にすることができます。

クリップ全体を均一に透明または半透明にするには、不透明度エフェクトを使用します。選択したクリップの不透明度は、エフェクトコントロールパネルまたはタイムラインパネルで設定できます。不透明度をアニメートすると、クリップをフェードインまたはフェードアウトさせることができます。

単に黒い背景へのフェードアウトを作成する場合は、不透明度キーフレームを手動でアニメートする代わりに、暗転などのトランジションをクリップに適用します。

クリップの一部が透明な場合、透明度情報はクリップのアルファチャンネルに格納されます。

クリップそのものの透明度を変更しないで複数の画像を合成することもできます。例えば、描画モードや一部のチャンネルエフェクトを使用して、複数のクリップにある画像データから合成画像を作成できます。

アルファチャンネルで透明度が指定されている部分を除き、下位トラックのクリップは上位トラックのクリップによって隠されます。Premiere Pro は、下位トラックから上位に向かってクリップを合成し、表示されるすべてのトラック上に合成クリップを作成します。全トラックが空または透明な領域は黒になります。

不透明度と視覚的なエフェクトが相互に作用して得られる結果は、レンダリングの順序によって変化します。まずビデオエフェクトにリストされているエフェクトがレンダリングされます。次にモーションなどのジオメトリックエフェクトがレンダリングされ、最後にアルファチャンネルが調整されます。各エフェクトグループ内では、エフェクトはリストの上位から下位の順番でレンダリングされます。不透明度は基本エフェクトリストに属しているので、ビデオエフェクトリストの後にレンダリングされます。不透明度を特定のエフェクトの前または後にレンダリングしたい場合、または別の不透明度オプションを制御する場合は、アルファチャンネルキービデオエフェクトを使用します。

フッテージを変換ダイアログボックスで、ファイル内のアルファチャンネルの変換方法を選択できます。「アルファチャンネルを反転」を選択すると、不透明部分と透明部分が反転します。「アルファチャンネルを無視」を選択すると、アルファチャンネル情報を一切使用しません。

クリップの透明な領域が分かりにくい場合は、プログラムモニターのプログラムビューメニューから「アルファ」を選択します。このほかに透明な領域を表示する方法としては、キーイングしている画像の下位トラックに明るい単色のマットを追加する方法があります。

アルファチャンネルおよびマット

カラー情報は、赤（R）、緑（G）、青（B）の 3 つのチャンネルに格納されます。さらに、画像には目に見えない 4 番目のチャンネルとして、透明情報を含むアルファチャンネルと呼ばれるチャンネルが含まれる場合があります。

アルファチャンネルは、カラーチャンネルに影響を与えずに、画像とその透明情報を単一のファイルに保存する方法を提供します。

After Effects のコンポジションパネルまたは Premiere Pro のソースモニターパネルでアルファチャンネルを表示した場合、白は完全な不透明、黒は完全な透明、グレーは半透明を表します。

マットは、そのレイヤーまたは別のレイヤーの透明部分を定義するレイヤー（またはレイヤーのいずれかのチャンネル）です。白は不透明部分を定義し、黒は透明部分を定義します。通常、アルファチャンネルをマットとして使用しますが、アルファチャンネルよりも透明部分の定義に適したチャンネルやレイヤーがある場合や、ソース画像にアルファチャンネルが含まれていない場合は、アルファチャンネル以外のマットを使用することもできます。

Adobe Photoshop、ElectricImage、FLV、TGA、TIFF、EPS、PDF、Adobe Illustrator など、多くのファイル形式でアルファチャンネルを含むことができます。「数百万色＋」の色深度で保存された AVI や QuickTime 形式も、これらのファイルタイプを生成するコーデックによっては、アルファチャンネルを含むことができます。

ストレートアルファチャンネルと合成アルファチャンネルについて

アルファチャンネルが透明情報をファイル内に保存する方法には、ストレートまたは合成の 2 種類があります。どちらも、アルファチャンネルは同じですが、カラーチャンネルが異なります。

ストレート（またはマットなし）チャンネルでは、透明情報はアルファチャンネルにのみ保存され、表示されるカラーチャンネルには保存されません。ストレートチャンネルを使うと、ストレートチャンネルをサポートするアプリケーションで画像を表示するまで、透明に関するエフェクトは表示されません。

合成（またはマットあり）チャンネルでは、透明情報はアルファチャンネルと共に、表示されるカラーチャンネルにも保存され、背景色と合成されます。ぼかしたエッジなどの半透明部分のカラーは、透明度により背景色に近づくように変更されます。

ソフトウェアによっては、チャンネルが合成される背景色を指定することができますが、そうでない場合は、通常、背景色は黒または白になります。

ストレートチャンネルは、合成チャンネルよりも正確なカラー情報を保持します。合成チャンネルは、Apple QuickTime Player など、様々なプログラムと互換性があります。通常、画像でストレートチャンネルと合成チャンネルのどちらを使用するかは､編集または合成する素材を読み込む前に行います。Premiere Pro と After Effects はストレートチャンネルも合成チャンネルも認識しますが、複数のアルファチャンネルを含むファイルでは、最初のアルファチャンネルのみを認識します。Adobe Flash は合成アルファチャンネルのみを認識します。

キーイングについて

キーイングは、画像の特定のカラー値（カラーキーやクロマキーの場合）または明度（ルミナンスキーの場合）によって透明を定義します。値をキーアウトすると、類似するカラーやルミナンス値のピクセルはすべて透明になります。

キーイングによって一定のカラーや明るさの背景を別の画像に容易に置き換えることができます。これは、複雑で容易にマスクできないオブジェクトを操作するときに特に役立つ手法です。一定のカラーの背景をキーアウトする手法を、通常、ブルースクリーンまたはグリーンスクリーンといいます。ただし、背景を必ず青や緑にする必要はなく、単色であればどの色でもかまいません。

差分キーイングは、基準となる背景画像から透明な部分を定義します。単色のスクリーンではなく、任意の背景をキーアウトします。

Premiere Pro でのキーイングは、キーイングエフェクトによって実行されます。

タイムラインパネルでのクリップの不透明度の指定

1 必要に応じて、トラック名の隣の右向きの三角形をクリックして、トラックのビューを展開し、オプションを表示します。

2 必要に応じて、キーフレームを表示ボタン またはキーフレームを隠すボタン をクリックして、メニューから「不透明度ハンドルを表示」を選択します。水平な不透明度調整ラバーバンドがトラックのすべてのクリップに表示されます。

注意：トラックにキーフレームがない場合、ラバーバンドはトラック全体にわたって水平線として表示されます。

3 タイムラインパネルで、次のいずれかの操作を行います。

- 選択ツールを選択し、不透明度調整ラバーバンドを上または下にドラッグします。
- ペンツールを選択し、不透明度調整ラバーバンドを上または下にドラッグします。

ドラッグ中は、不透明度の値と現在の時間がツールヒントとして表示されます。

4 （オプション）時間の経過に従って不透明度エフェクトをアニメートするには、最初にキーフレームを設定します。ペンツールを選択します。Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら、キーフレームを設定する位置で、不透明度を制御するラバーバンドをクリックします。その後、各キーフレームを上下にドラッグして値を設定します。例えば、クリップをフェードインするには、クリップの先頭と先頭から数秒後の位置にキーフレームを作成します。最初のキーフレームをクリップの下端までドラッグして、不透明度を 0% に設定します。2 番目のキーフレームを上端までドラッグして、不透明度を 100 %に設定します。

選択ツールまたはペンツールを使用してキーフレームまたは不透明度ハンドルを移動できます。アニメーションの滑らかさを調整するには、キーフレーム補間法をリニアからベジェに変更します。

合成のヒント

クリップやトラックを合成する場合は、以下のガイドラインを念頭に置いてください。

- クリップ全体に一定の透明度を適用する場合は、エフェクトコントロールパネルでクリップの不透明度を調整します。
- 最も効率良く透明度を定義する方法は、透明にする領域を定義するアルファチャンネルが既に含まれているソースファイルを読み込むことです。透明度情報はファイルに格納されているので、このファイルをクリップとして使用するすべてのシーケンスでは、ファイルに格納された透明度が維持された状態でクリップが表示されます。
- クリップのソースファイルにアルファチャンネルが含まれていない場合は、透明にする個々のクリップインスタンスに対して透明度を手動で適用する必要があります。シーケンスに含まれているビデオクリップに透明度を適用するには、クリップの不透明度を調整するか、エフェクトを適用します。
- Adobe After Effects、Adobe Photoshop、Adobe Illustrator などのアプリケーションを使用すると、アルファチャンネル対応のファイル形式でファイルを保存するときに、元のアルファチャンネルを保持したり、アルファチャンネルを追加したりできます。

描画モード

Premiere Pro では、タイムライン上のトラックにあるクリップを下位のトラックにあるクリップ（複数可）と合成またはスーパーインポーズする方法を選択できます。

1 タイムラインで、上位になるクリップを、目的のクリップがあるトラックより上位のトラックに配置します。Premiere Pro により、下位のトラックにあるクリップに、上位のトラックのクリップがスーパーインポーズまたは合成されます。

2 上位にあるトラックのクリップを選択し、エフェクトコントロールパネルを選択してそれをアクティブにします。

3 エフェクトコントロールパネルで、「不透明度」の横にある三角形をクリックします。

4 「不透明度」の値を左へドラッグして、不透明度を 100％未満にします。

5 描画モードのメニューの三角形をクリックします。

6 描画モードのリストから描画モードを選択します。

描画モードの参考資料

複数のアドビアプリケーションに実装されているこれらの描画モードの概念やアルゴリズムの詳細については、アドビ システムズ社の Web サイトにある PDF リファレンスを参照してください。

描画モードのメニューは、描画モードの結果の類似性に基づいて 6 つのカテゴリに分類されています。カテゴリ名はインターフェイスには表示されません。メニュー内では各カテゴリは線で区切られているだけです。

「通常」カテゴリ 通常、ディゾルブ。ソースレイヤーの不透明度が 100%未満でない限り、ピクセルの結果色は、元のピクセルの色の影響を受けません。「ディゾルブ」描画モードでは、ソースレイヤーの一部のピクセルが透明になります。

「減算」カテゴリ 比較（暗）、乗算、焼き込みカラー、焼き込み（リニア）、カラー比較（暗）これらの描画モードでは、色が暗くなる傾向があります。一部の描画モードでは、絵の具を混ぜ合わせるように色が混合されます。

「加算」カテゴリ 比較（明）、スクリーン、覆い焼きカラー、覆い焼き（リニア）、カラー比較（明）。これらの描画モードでは、色が明るくなる傾向があります。一部の描画モードでは、投影された光を混ぜ合わせるように色が混合されます。

「複雑」カテゴリ オーバーレイ、ソフトライト、ハードライト、ビビッドライト、リニアライト、ピンライト、ハードミックス。これらの描画モードでは、ソースカラーと基本色のいずれかが 50%グレーよりも明るいかどうかによって、これらの色に異なる処理が実行されます。

「差」カテゴリ「差の絶対値」、「除外」、「減算」（CS5.5）、「除算」（CS5.5）。これらの描画モードでは、ソースカラーと基本色の値の差に基づいて色が作成されます。減算および除算描画モードについて詳しくは、Video2Brain のビデオを参照してください。

「HSL」カテゴリ 色相、彩度、カラー、輝度。これらの描画モードでは、色の HSL（色相、彩度、輝度）の 1 つまたは複数の要素がそのまま基本色から結果色に適用されます。

描画モードの説明

この後の説明では、次の用語を使用します。

- ソースカラー：描画モードが適用されたレイヤーの色。
- 基本色：タイムラインパネルのソースレイヤーの下にある合成レイヤーの色。
- 結果色：描画モードを適用して合成した結果出力される色。

通常 ソースカラーが結果色になります。このモードは、基本色を無視します。「通常」が初期設定のモードです。

ディゾルブ ソースカラーまたは基本色が、各ピクセルの結果色になります。ソースカラーが結果色になる確率は、ソースの不透明度によります。ソースの不透明度が 100%の場合は、ソースカラーが結果色になります。ソースの不透明度が 0%の場合は、基本色が結果色になります。

比較（暗）結果色のチャンネル値は、ソースカラーのチャンネル値と、対応する基本色のチャンネル値のいずれか低い方（暗い方）になります。

乗算 カラーチャンネルごとにソースカラーのチャンネル値と基本色のチャンネル値を乗算した結果を、プロジェクトの色深度に応じて、8 bpc、16 bpc、または 32 bpc のいずれかのピクセルの最大値で除算します。結果色が元の色よりも明るくなることはありません。いずれかの入力カラーが黒の場合は、結果色も黒になります。いずれかの入力カラーが白の場合は、もう片方の入力カラーが結果色になります。この描画モードは、紙に複数のマーカーペンで重ね塗りしたときの効果や、ライトの前に複数のジェルを置いたときの効果を再現するためのものです。この描画モードで黒または白以外の色と合成すると、各レイヤーまたはペイントストロークの色が暗くなります。

焼き込みカラー ソースカラーを暗くしてコントラストを強くし、基本色を反映した色が結果色になります。元のレイヤーが純粋な白の場合は、基本色は変わりません。

焼き込み（リニア）ソースカラーを暗くして明るさを落とし、基本色を反映した色が結果色になります。純粋な白の場合は何も変わりません。

カラー比較（暗）結果色の各ピクセルが、ソースカラー値と対応する基本色値のいずれか暗い方になります。カラー比較（暗）は比較（暗）モードとほとんど同じですが、カラー比較（暗）モードは個々のカラーチャンネルには作用しません。

覆い焼き（リニア）ソースカラーと基本色の対応するカラーチャンネル値の合計が、結果色のチャンネル値になります。結果色がどちらかの入力カラーより暗くなることはありません。

比較（明）結果色のチャンネル値は、ソースカラーのチャンネル値と対応する基本色のチャンネル値のいずれか高い方（明るい方）になります。

スクリーン チャンネル値の補数を乗算して、結果色を補間します。結果色がどちらかの入力カラーより暗くなることはありません。スクリーンモードでは、複数の写真のスライドを 1 つのスクリーンに同時に投影したときのような効果が得られます。

覆い焼きカラー ソースカラーを明るくしてコントラストを落とし、基本色を反映した色が結果色になります。ソースカラーが純粋な黒の場合は、基本色が結果色になります。

覆い焼き（リニア）ソースカラーを明るくして明るさを増し、基本色を反映した色が結果色になります。ソースカラーが純粋な黒の場合は、基本色が結果色になります。

カラー比較（明）結果色の各ピクセルが、ソースカラー値と対応する基本色値のいずれか明るい方になります。カラー比較（明）は比較（明）モードとほとんど同じですが、カラー比較（明）モードは個々のカラーチャンネルには作用しません。

オーバーレイ 基本色が 50%グレーよりも明るいかどうかに応じて、入力カラーチャンネル値を乗算またはスクリーンします。結果色は、レイヤーのハイライトとシャドウを維持します。

ソフトライト ソースカラーに応じて、レイヤーのカラーチャンネル値を明るくしたり暗くしたりします。レイヤーに拡散したスポットライトを当てたような効果が得られます。カラーチャンネル値ごとに、ソースカラーが 50%グレーよりも明るい場合は、覆い焼きを行ったように結果色が基本色よりも明るくなります。ソースカラーが 50%グレーよりも暗い場合は、焼き込みを行ったように結果色が基本色よりも暗くなります。純粋な黒または白を含むレイヤーは著しく暗くなるか明るくはなりますが、純粋な黒または白にはなりません。

ハードライト 元のソースカラーに応じて、入力カラーチャンネル値を乗算またはスクリーンします。レイヤーに強いスポットライトを当てたような効果が得られます。カラーチャンネル値ごとに、基本色が 50%グレーよりも明るい場合は、レイヤーがスクリーン処理されているように明るくなります。基本色が 50%グレーよりも暗い場合は、レイヤーが乗算処理されているように暗くなります。このモードは、レイヤーにシャドウの効果を加える場合に便利です。

ビビッドライト 基本色に応じてコントラストを増減し、カラーの焼き込みまたは覆い焼き処理を行います。基本色が 50%グレーよりも明るい場合は、コントラストが小さくなるためレイヤーが明るくなります。基本色が 50%グレーよりも暗い場合は、コントラストが大きくなるためレイヤーが暗くなります。

リニアライト 基本色に応じて明るさを増減し、カラーの焼き込みまたは覆い焼き処理を行います。基本色が 50%グレーよりも明るい場合は、明るさが強いためレイヤーが明るくなります。基本色が 50%グレーよりも暗い場合は、明るさが弱いためレイヤーが暗くなります。

ピンライト 基本色に応じて、カラーを置き換えます。基本色が 50%グレーよりも明るい場合は、基本色よりも暗いピクセルは置き換えられ、基本色よりも明るいピクセルは変わりません。基本色が 50%グレーよりも暗い場合は、基本色よりも明るいピクセルは置き換えられ、基本色よりも暗いピクセルは変わりません。

ハードミックス ソースレイヤーのマスクを通して見える下のレイヤーのコントラストを強調します。コントラストが強調される領域はマスクサイズによって決まり、領域の中心は反転したソースレイヤーによって決まります。

差の絶対値 カラーチャンネルごとに、入力カラー値の明るい部分から暗い部分を減算します。白でペイントした場合は背景色が反転します。黒でペイントした場合は変化しません。

2 つのレイヤーに整列する同じビジュアル要素が含まれている場合、1 つのレイヤーをもう 1 つのレイヤーの上に配置し、上のレイヤーの描画モードを「差」に設定します。これにより、整列するビジュアル要素のピクセルがすべて黒になる（ピクセルの差がゼロになり、2 つのレイヤーが完全に重なった状態）まで 2 つのレイヤーのいずれかを移動できます。

除外 差モードと似ていますが、コントラストは弱くなります。ソースカラーが白の場合は、基本色の補色が結果色になります。ソースカラーが黒の場合は、基本色が結果色になります。

減算 基本色からソースファイルを減算します（CS5.5 の新機能）。ソースカラーが黒の場合は、基本色が結果色になります。32 bpc プロジェクトでは、結果色の値が 0 よりも小さくなることもあります。

除算 基本色を元になるカラーで除算します（CS5.5 の新機能）。ソースカラーが白の場合は、基本色が結果色になります。32 bpc プロジェクトでは、結果色の値が 1.0 よりも大きくなることができます。

色相 結果色に、基本色の輝度と彩度、およびソースカラーの色相が設定されます。

彩度 結果色に、基本色の輝度と色相、およびソースカラーの彩度が設定されます。

カラー 結果色に、基本色の輝度と、ソースカラーの色相および彩度が設定されます。この描画モードにより、基本色のグレーレベルが維持されます。この描画モードは、グレースケール画像を着色したり、カラー画像の色合いを調節したりする場合に便利です。

輝度 結果色に、基本色の色相と彩度、ソースカラーの輝度が設定されます。このモードを使用すると、カラーモードと反対の結果が生成されます。

第 14 章：書き出し

書き出しのワークフローと概要

シーケンスの書き出しについてのビデオチュートリアルは、アドビ システムズ社の Web サイトを参照してください。

Premiere Pro からのビデオの書き出しについて、Jeff Bellune による解説が同氏の Web サイトで公開されています。

書き出しの種類

ビデオの書き出しは、後から行う追加編集に適した形式や、対象とする視聴者に最も適した形式で、シーケンスから行うことができます。Premiere Pro は、様々な用途やデバイスに合わせた形式での書き出し機能をサポートしています。

ファイルの書き出しと追加編集

編集可能なムービーファイルまたはオーディオファイルを書き出して、エフェクトやトランジションが完全にレンダリングされた状態でプレビューできます。また、Premiere Pro 以外のアプリケーションでファイルの編集を続けることもできます。同様に、静止画シーケンスも書き出すことができます。ビデオの単一フレームから書き出した静止画は、タイトルやグラフィックとして使用することもできます。

P2 MXF アセットを編集した後に、P2 MXF 形式で書き出すことができます。書き出した MXF ファイルを、MXF に対応している別の編集システムで編集することができます。

Premiere Pro は、直接書き出しと Adobe Media Encoder の書き出しの両方をサポートしています。直接書き出しでは、Premiere Pro から新しいファイルが直接生成されます。Adobe Media Encoder の書き出しでは、Adobe Media Encoder にファイルが送信され、レンダリングされます。Adobe Media Encoder で、アセットを直ちにレンダリングするか、レンダリングキューに追加するかを選択できます。

テープへの書き出し

シーケンスやクリップを、サポートされているビデオカメラまたは VTR のビデオテープに書き出すことができます。この書き出し形式は、マスターテープをアーカイブする場合や VTR でのスクリーニング用にラフ編集を行う場合に使用します。

DVD、Blu-ray ディスクまたは SWF ファイルに書き込むための Encore への送信

DVD、Blu-ray ディスク（Windows のみ）または SWF ファイルに書き込むために、任意のシーケンスからビデオを Adobe Encore に送信することができます。Premiere Pro または Encore の一方のタイムラインに加えられた変更は、Adobe Dynamic Link を経由してもう一方に反映されます。Premiere Pro から Adobe Encore にコンテンツを移動してメニューなしの自動再生ディスクを作成することも、Adobe Encore のテンプレートを使用してメニュー付きのディスクをすばやく作成することもできます。また、Adobe Encore や Adobe Photoshop などのアプリケーションに用意されている高度なオーサリングツールを使用して、プロフェッショナルな品質のディスクを作成することも可能です。さらに、CD-ROM での配布に適した形式で書き出すこともできます。

ほかのシステム用のプロジェクトファイルの書き出し

クリップだけでなくプロジェクトファイルを標準の EDL ファイルに書き出すことができます。EDL ファイルは、様々なサードパーティ製の編集システムに読み込んで、仕上げ作業を行うことができます。Premiere Pro プロジェクトの不要な部分を削除し、バックアップ用として保存できます。ソースメディアは使用してもしなくてもかまいません。

Adobe Media Encoder

Premiere Pro とその他のアプリケーションは、スタンドアロンのエンコーディングアプリケーションである Adobe Media Encoder を使用します。書き出し設定ダイアログボックスで書き出し設定を指定して「書き出し」をクリックすると、書き出し要求が Premiere Pro から Adobe Media Encoder に送信されます。

書き出し設定ダイアログボックスで、「キュー」をクリックして Premiere Pro シーケンスをスタンドアロンの Adobe Media Encoder キューに送信します。キューでシーケンスを 1 つまたは複数の形式にエンコードしたり、その他の機能を使用することができます。

スタンドアロンの Adobe Media Encoder がバックグラウンドでレンダリングおよび書き出しを実行しているときに、Premiere Pro で作業を続行することができます。Adobe Media Encoder は、キュー内にある各シーケンスの最新保存バージョンをエンコードします。

ビデオおよびオーディオファイルの書き出しワークフロー

1 次のいずれかの操作を行います。

- タイムラインパネルまたはプログラムモニターで、シーケンスを選択します。
- プロジェクトパネル、ソースモニターまたはビンで、クリップを選択します。

2 次のいずれかの操作を行います。

- ファイル／書き出し／メディアを選択します。メディアを書き出しダイアログボックスが表示されます。
- ファイル／書き出しを選択します。メディア以外のいずれかのオプションを選択します。

3 （オプション）書き出し設定ダイアログボックスで、シーケンスまたはクリップの書き出すソース範囲を指定します。ワークエリアバーにあるハンドルをドラッグします。次にインポイントを設定ボタン またはアウトポイントを設定ボタン をクリックします。

4 画像をクロップするには、ソースパネルで「出力ビデオをクロップ」オプションを指定します。

5 書き出すファイルのファイル形式を選択します。

6 （オプション）対象とする再生方法、配布方法および視聴者に最適なプリセットを選択します。

Premiere Pro シーケンスからそのシーケンスと同じ設定で自動的にファイルを書き出すには、書き出し設定ダイアログボックスで「シーケンス設定を一致」を選択します。

7 書き出しオプションをカスタマイズするには、タブ（ビデオ、オーディオなど）をクリックし、適切なオプションを指定します。

8 次のいずれかの操作を行います。

- 「キュー」をクリックします。Adobe Media Encoder で、キューに追加されるエンコードジョブを開きます。
- 「書き出し」をクリックします。Adobe Media Encoder によってアイテムが直ちにレンダリングされ、書き出されます。

初期設定で、Adobe Media Encoder はソースファイルが保存されているフォルダーに書き出したファイルを保存します。Adobe Media Encoder は、指定した形式の拡張子をファイル名の最後に追加します。書き出した各種ファイル用の監視対象フォルダーを指定できます。

注意：ムービーファイルを HDV 形式のファイルに書き出すことはできません。ただし、HD（高精細）の MPEG2 形式のファイルに書き出すことはできます。また、HDV シーケンスを HDV デバイス上のテープに直接書き出すこともできます（Windows のみ）。

Premiere Pro から直接書き出すことができる形式

Premiere Pro では、Adobe Media Encoder で書き出すことができるファイル形式に加え、次のファイル形式でも直接書き出すことができます。

- AAF（Advanced Authoring Format）
- BMP（Windows Bitmap、Windows のみ）
- DPX
- EDL（Edit Decision List）
- JPEG
- OMF（Open Media Format）
- PNG
- TGA（Targa）
- TIFF
- XML（Final Cut Pro XML）

Panasonic P2 形式への書き出し

Panasonic P2 シーケンスの編集が完了したら、編集したシーケンスをハードディスクに書き出したり、P2 カードに書き出すことができます。また、クリップを個別に P2 形式に書き出すこともできます。

P2 形式で保存可能なクリップの最大ファイルサイズは 4 GB です。Premiere Pro では、サイズが 4 GB を超えるクリップまたはシーケンスを P2 形式で書き出す場合、4 GB のスパンドクリップのグループとして書き出します。クリップのスパンについて詳しくは、66 ページの「スパンドクリップについて」を参照してください。

P2 カードで編集して P2 カードに戻すワークフローがシンプルになります。5.1 チャンネルシーケンスが含まれているプロジェクトに P2 クリップを読み込み、ソースチャンネルを指定したトラックにマップします。その後、クリップをシーケンスに配置するか P2 に書き出します。詳しくは、224 ページの「ソースオーディオチャンネルと出力オーディオチャンネルのマッピング」を参照してください。

注意：P2 プリセットで使用する初期設定の種類であるステレオシーケンスから P2 を書き出すと、2 つのモノラルトラックが含まれたファイルが作成されます。Premiere Pro はシーケンスのステレオパンを保持します。Premiere Pro で 5.1 チャンネルマスタートラックが含まれるシーケンスを P2 に書き出すと、シーケンスが左右のステレオに対応する 2 つのモノラルチャンネルのファイルとして書き出されます。

クリップまたはシーケンスを P2 メディアに書き出すと、Premiere Pro はクリップおよび XMP メタデータを P2 標準のフィールドに変換します。P2 ビューア、カメラ、サーバーおよびデッキでこれらを読み取ることができます。

1 タイムラインパネルまたはプロジェクトパネルで、シーケンスまたはクリップを選択します。

2 （オプション）タイムラインから書き出す場合は、タイムラインマーカーを設定し、P2 アイコンとして書き出しに使用するフレームに番号「0」を付けます。

このマーカーを設定しないと、初期設定で P2 アイコンがシーケンスの最初のフレームに表示されます。

3 ファイル／書き出し／メディアを選択します。

4 形式ポップアップメニューから「P2 ムービー」を選択します。

5 （オプション）「出力名」フィールドのホットテキストをクリックし、新しいファイル名を入力します。

この名前は、書き出したクリップのメタデータ XML ファイルの UserClipName 要素の値に使用されます。UserClipName 値は、再度クリップを Premiere Pro に読み込んだときに、プロジェクトパネルの「名前」列に表示されます。名前を指定していない場合、「名前」列にはファイル名が表示されます。ファイル名は、Panasonic P2 MXF 形式に準拠して自動的に生成されます。

6 ファイルの保存先を参照します。マウントされた P2 カードのルートへ移動するか、書き出し先フォルダーに移動して、「保存」をクリックします。

書き出し先に P2 準拠のファイル構造がある場合、Premiere Pro は書き出されたクリップを既存のフォルダーに追加します。P2 準拠のファイル構造がない場合、Premiere Pro は書き出し先にファイル構造を作成します。

7 書き出すクリップまたはシーケンスの領域を定義します。書き出し設定ダイアログボックスで、三角形の時間インジケーター を目的のインポイントにドラッグし、インポイントを設定ボタン をクリックします。三角形の時間インジケーターを目的のアウトポイントにドラッグし、アウトポイントを設定ボタン をクリックします。

8 次のいずれかの操作を行います。

- 「キュー」をクリックします。Adobe Media Encoder で、キューに追加されるエンコードジョブを開きます。
- 「書き出し」をクリックします。Adobe Media Encoder は直ちにアセットをレンダリングします。

Adobe Media Encoder は、シーケンスまたはクリップをディスクまたは P2 カードの CONTENTS フォルダーに追加し、ビデオ MXF ファイルを VIDEO フォルダーに、オーディオ MXF ファイルを AUDIO フォルダーに追加します。また、アイコンファイルを ICON フォルダー、メタデータ XML ファイルを CLIP フォルダーに追加します。

関連項目

64 ページの「非テープ方式の形式のアセットの読み込み」

66 ページの「スパンドクリップについて」

224 ページの「ソースオーディオチャンネルと出力オーディオチャンネルのマッピング」

Pro Tools で使用する OMF ファイルの書き出し

Premiere Pro のシーケンス全体から、すべてのアクティブなオーディオトラックを Open Media Format（OMF）ファイル形式で書き出すことができます。DigiTranslator 機能のライセンスがあれば、DigiDesign Pro Tools で OMF ファイルが読み込まれます。Pro Tools で DigiTranslator を使用して、Premiere Pro から取り込んだサウンドトラックに音入れをすることができます。

注意：Premiere Pro によって書き出された OMF ファイルは、ProTools 以外のプラットフォームでは公式にサポートされません。Premiere Pro では OMF ファイルは読み込めません。

Pro Tools で使用する OMF ファイルの書き出し

1 タイムラインパネルでシーケンスを選択します。

2 ファイル／書き出し／ OMF を選択します。

3 OMF 書き出し設定ダイアログボックスで OMF ファイルのタイトルを「OMF タイトル」フィールドに入力します。

4 サンプルレートメニューとサンプルビット数メニューから、シーケンスに必要な設定を選択します。

5 ファイルメニューから次のいずれかを選択します。

1 つのファイル この設定では、プロジェクトメタデータと選択したシーケンスのすべてのオーディオを含む 1 つの OMF ファイルが書き出されます。通常、1 つのファイルにカプセル化された OMF ファイルはサイズが大きくなります。

個別のオーディオ この設定では、個別のモノラル AIF ファイルが _omfiMediaFiles フォルダーに書き出されます。フォルダー名には OMF ファイルのファイル名が含まれます。AIF ファイルを使用することによって、従来のオーディオシステムとの互換性を最大にすることができます。

6 レンダリングメニューから次のいずれかを選択します。

オーディオファイル全体をコピー この設定では、シーケンス内で使用されているクリップ全体のオーディオが書き出されます。クリップの使用回数やクリップの使用割合は考慮されません。

オーディオファイルをトリミング この設定では、シーケンス内で使用されているクリップの該当部分、すなわちクリップインスタンスのみが書き出されます。ファイルの開始部分と終了部分に追加される余分な長さ、つまり予備フレームを持つクリップインスタンスを書き出すように指定することもできます。

7 「予備フレーム」フィールドで、ビデオフレームの予備の長さを指定します。「メディアを統合」を選択すると、合計時間が書き出されたファイルの開始部分と終了部分に追加されます。初期設定では、フレーム単位で、シーケンスフレームレートで 1 秒に設定されています。指定した予備フレームの長さがクリップインスタンスの長さを超えている場合は、クリップインスタンス全体が書き出されます。

8 Pro Tools を起動し、OMF ファイルを読み込みます。Pro Tools へのファイルの読み込みについて詳しくは、Pro Tools のヘルプを参照してください。

OMF ファイルでサポートされている機能

Premiere Pro では、OMF への書き出し時に、次の属性とメタデータとともにファイルを書き出します。

注意：Premiere Pro では、OMF への書き出し時に、以下に挙げられているエフェクトのみを適用します。また、OMF 値はクリップベースであるため、Premiere Pro ではほとんどのトラックベースの値が OMF に書き出されません。

正確な書き出しのサンプル Premiere Pro では、すべてのトランジションとキーフレームポイントが、オーディオサンプルの境界上に配置されます。ビデオフレームの境界には、このような配置の制約はありません。

48 k および 96 k のサンプルレート Premiere Pro では、Pro Tools の要件に従って、サウンドクリップが一貫した同じサンプルレートで変換されます。サンプルレートは書き出し時に選択できます。

16 ビットまたは 24 ビット 書き出し時にビット数を選択できます。

「1 つのファイル」と「個別のオーディオ」オプション 「1 つのファイル」オプションを使用すると、オーディオと OMF の両方のメタデータを含むサイズの大きな単一ファイルを書き出すことができます。「個別のオーディオ」オプションを使用すると、サイズの小さな OMF ファイルと、関連する個々の外部オーディオファイルを書き出すことができます。OMF ファイルのサイズは 2 ギガバイトに制限されているため、「個別のオーディオ」オプションは、サイズの大きなプロジェクトでは有用です。

トラック名 OMF と Pro Tools は、モノラルトラックでのみ機能します。Premiere Pro はステレオ、5.1 チャンネルまたは 16 チャンネルトラックから個別のモノラルトラックを書き出します。書き出されたトラックの名前にはソーストラック ID が含められます。書き出された左のステレオチャンネルと右のステレオチャンネルのトラック名には、それぞれ _L と _R が含められます。

クリップ名 OMF ファイルを Pro Tools に読み込むと、Premiere Pro シーケンスから取り込んだクリップ名が Pro Tools のタイムラインに表示されます。

クリップボリュームとクリップキーフレームボリューム 初期設定では、Premiere Pro はクリップのボリュームレベルとクリップキーフレームのボリュームレベルを OMF ファイルのクリップゲインエフェクトに書き出します。DigiTranslator を、キーフレームボリューム設定を受け入れるまたは無視するように設定することができます。

オーディオトランジション Premiere Pro は、隣り合う 2 つのクリップ間のオーディオトランジションを書き出します。中心に配置する設定も、中心に配置しない設定も可能です。

オーディオミキサーのパン設定 キーフレームなしのクリップ 1 つにつき 1 つのパン設定が書き出されます。Premiere Pro では、トラックからパン設定が書き出され、クリップ書き出しデータに適用されます。

ステレオトラック 初期設定では、OMF への書き出し時に、左チャンネルを左に、右チャンネルを右にパンします。

ステレオバランス Premiere Pro では、クリップバランスをクリップのオーディオゲインエフェクトに適用します。オーディオミキサーバランスはトラックベースであってクリップベースではないため、適用されません。

5. 1 チャンネルトラックと 16 チャンネルトラックに適用するチャンネルゲインエフェクト Premiere Pro では、クリップチャンネルごとに最初のチャンネルゲイン値を適用します。クリップチャンネルゲインキーフレームは適用されません。

左チャンネルへ振るエフェクト、右チャンネルへ振るエフェクト、チャンネルの入れ替えエフェクト Premiere Pro では、各クリップについて、左チャンネルへ振るエフェクト、右チャンネルへ振るエフェクト、チャンネルの入れ替えエフェクトの最初の値が適用されます。左チャンネルへ振るキーフレーム、右チャンネルへ振るキーフレーム、チャンネルの入れ替えキーフレームは適用されません。

トラック出力の切り替え Premiere Pro では、トラック出力の切り替え設定がオンになっているオーディオトラックのみが書き出されます。トラックがオフになっていると、トラックは書き出された OMF ファイルに含まれません。オーディオミキサーのトラックをミュートボタンとソロトラックボタンは適用されません。

ネストされたシーケンス Premiere Pro では、シンプルなクリップの場合と同じ方法で、個々のネストされたシーケンスのオーディオを書き出します。

統合クリップ Premiere Pro CS5.5 は、マスタークリップやサブクリップと同じ方法でオーディオを書き出します。

Pro Tools への OMF ファイルの読み込みに関するヒント

DigiTranslator ダイアログボックス

- 「Pan Odd Tracks Left/Even Tracks Right」の選択を解除します。
- 自動ゲインコントロールを実行するには、「Convert Clip Based Gain To Automation」を選択します。
- サンプルレート変換が不要な場合は、「Sample Rate Conversion」を選択しません。

Missing Files ダイアログボックス

- 初期設定を「Manually Find And Relink」に変更して「OK」を押します。
- すべてのオプションの選択を解除します。
- < プロジェクト名 > ExternalMediaFiles フォルダーを見つけて選択します。

静止画像の書き出し

フレームの書き出しについてのビデオチュートリアルは、アドビ システムズ社の Web サイトを参照してください。

ソースモニターおよびプログラムモニターのフレームを書き出しボタン を使用すると、Adobe Media Encoder を使用せずに、ビデオのフレームをすばやく書き出すことができます。これは、フレームグラブと呼ばれる場合もあります。

1 クリップまたはシーケンス内の目的のフレームに再生ヘッドを合わせます。

2 フレームを書き出しボタン をクリックします。

フレームの書き出しダイアログボックスが開き、テキスト編集モードで名前フィールドが表示されます。編集する名前全体が選択されています。初期設定では、フレーム名に、ソースクリップまたはシーケンスの名前および自動的に付けられた連番が含まれます。例えば、Clip.mov という名前のクリップから書き出したフレームは、「Clip.mov.Still001」、「Clip.mov.Still002」、「Clip.mov.Still003」などの名前が Premiere Pro により付けられます。フレーム名を変更した場合でも、次回同じクリップからフレームを書き出す際には、Premiere Pro では次の番号が使用されます。

初期設定では、Premiere Pro はフレームの書き出しに使用した最後の形式を選択します。

3 次のいずれかの操作を行います。

- フレームの新しい名前を入力します。形式メニューから形式を選択します。フレームの書き出し先に移動します。「OK」をクリックします。
- Enter キーを押して、フレームの初期設定の名前、形式および場所をそのまま使用します。

フレームが書き出されます。初期設定では、Premiere Pro は書き出したフレームのカラービット深度をソースクリップまたはシーケンスのカラービット深度に設定します。

DVD または Blu-ray ディスクへの書き出し

シーケンスまたはシーケンスの一部は、オーサリング用のファイル形式、または DVD および Blu-ray ディスク への書き込みに対応したファイル形式で書き出すことができます。あるいは、Encore に書き出してメニュー付きの DVD または Blu-ray ディスクとしてオーサリングしたり、メニューなしでディスクに直接書き込むこともできます。

Dynamic Link および「Encore に送信」コマンドの使用方法についてのビデオは、アドビ システムズ社の Web サイトを参照してください。

Premiere Pro および Encore を使用した DVD の作成で Dynamic Link を使用する方法について、Tim Kolb によるビデオチュートリアルがアドビ システムズ社の Web サイトで公開されています。

DVD 形式について詳しくは、アドビ システムズ社の Web サイトの DVD 入門解説書を参照してください。

後で使用するか、他のコンピューター上の Encore で操作するためにシーケンスを書き出すには、ファイル／書き出し／メディアを選択し、適切な設定を選択します。

各種ディスクのファイル形式の選択

DVD または Blu-ray ディスクの作成に使用するファイルを書き出す場合は、書き出し設定ダイアログボックスでディスクに適した形式を選択します。単層または二層の DVD の場合は、「MPEG2-DVD」を選択します。単層または二層の Blu-ray ディスクの場合は、「MPEG2 Blu-ray」または「H.264 Blu-ray」を選択します。

指定した形式と、対象ディスクの空き容量および視聴するユーザーのニーズに応じて、適切なプリセットを選択します。

DVD、Blu-ray ディスクまたは SWF を作成するための Encore へのシーケンスの送信

注意：作業を始める前に、Encore が Premiere Pro と同じコンピューターにインストールされていることを確認してください。

1 Premiere Pro のタイムラインパネルでシーケンスを選択します。

2 （オプション）必要に応じて Encore チャプターマーカーを追加します。218 ページの「Encore チャプターマーカーの追加」を参照してください。

3 （オプション）高精細クリップが含まれている標準画質出力用のシーケンスを作成している場合は、DVD オーサリング用に Dynamic Link を使用してシーケンスを Encore に送信する前に「最高レンダリング品質」を選択します。この手順は、Blu-Ray ディスクオーサリングに Dynamic Link を使用する HD シーケンスには該当しません。

4 ファイル／ Adobe Dynamic Link ／ Encore に送信を選択します。

5 新規プロジェクトダイアログボックスの「基本」タブで、「名前」フィールドにディスクの名前を入力します。

6 （オプション）Encore プロジェクトの初期設定の場所を変更するには、「参照」をクリックして場所を指定します。

7 プロジェクト設定ペインで、オーサリングモードの名前を選択します。

「設定」領域と「詳細設定」タブで使用可能なオプションは、オーサリングモードが Blu-ray であるか、DVD であるかによって異なります。

注意：オーサリングモードは、Encore のプロジェクト設定ダイアログボックスでいつでも変更できます。

8 （オプション）「詳細設定」をクリックし、トランスコードの設定を選択します。

9 「OK」をクリックします。

Premiere Pro により Encore が起動します。Encore のプロジェクトパネルに、ダイナミックリンクされた Premiere Pro プロジェクトとシーケンスが表示されます。

10 Encore でオーサリングと書き出しを完了します。Encore を使用した DVD、Blu-ray ディスクおよび SWF ファイルのオーサリングと構築について詳しくは、Encore のヘルプを参照してください。

他のアプリケーション用のプロジェクトの書き出し

EDL ファイルとしてのプロジェクトの書き出し

編集内容を情報として記述したデータファイルを書き出し、関連メディアまたは別の編集システムを使用して、そのデータファイルでプロジェクトの再編集を行うことができます。

Premiere Pro では、プロジェクトを CMX3600 形式で EDL（Edit Decision List）として書き出すことができます。この形式は、EDL 形式の中で最も広く普及しており、また最も堅牢な形式です。

EDL を書き出すために Premiere Pro プロジェクトを設定する場合、次の基準を満たす必要があります。

- EDL が最高の機能を発揮するのは、プロジェクトに含まれるビデオトラックが 1 つまでででステレオオーディオトラックが 2 つまで、さらにネストしたシーケンスを含まない場合です。ほとんどの標準的なトランジション、フレームの保持、クリップ速度の変更も EDL で適切に動作します。
- すべてのソース素材を正しいタイムコードでキャプチャしてログします。
- キャプチャデバイス（キャプチャカードまたは FireWire ポートなど）には、タイムコードを使用するデバイスコントロール機能が搭載されている必要があります。
- ビデオテープにはそれぞれ固有のリール番号を付け、ビデオを撮影する前にタイムコードでフォーマットする必要があります。

1 EDL として書き出すプロジェクトを開くか保存します。

2 タイムラインパネルがアクティブであることを確認して、ファイル／書き出し／ EDL を選択します。

3 EDL 書き出し設定ダイアログボックスで、書き出すビデオトラックおよびオーディオトラックを指定します。

1 つのビデオトラックと、最高 4 つのオーディオチャンネルまたは 2 つのステレオトラックを書き出すことができます。

4 EDL ファイルの保存先とファイル名を指定して、「保存」をクリックします。

5 「OK」をクリックします。

注意：Premiere Pro CS5.5 では、統合クリップは標準の EDL でサポートされています。EDL は、統合クリップのシーケンストラック項目を解釈します。これは、同じ時間位置のシーケンスでともに使用されるオーディオおよびビデオクリップを解釈する現在のワークフローと同様です。ターゲットアプリケーションでは、統合クリップは統合クリップとして表示されません。オーディオとビデオは別々のクリップとして表示されます。ソースタイムコードはビデオとオーディオの両方で使用されます。

AAF ファイルとしての書き出し

Advanced Authoring Format（AAF）は、プラットフォーム、システム、アプリケーションの間でデジタルメディアおよびメタデータの交換を可能にするマルチメディアファイル形式です。AAF をサポートする Avid Media Composer などのオーサリングアプリケーションは、形式のサポートの範囲内で、AAF ファイル内のデータの読み書きを行います。

書き出すプロジェクトが一般的な AAF 仕様に準拠しており、Avid Media Composer 製品と互換性があることを確認してください。以下の点を考慮する必要があります。

- Premiere Pro で書き出した AAF ファイルが、ビデオ編集製品である Avid Media Composer ファミリと互換性があること。書き出された AAF ファイルがほかの AAF インポーターでテストされていないこと。
- トランジションは、クリップの最初や最後近くではなく、2 つのクリップの間にだけ存在していること。各クリップの長さは、少なくともトランジションの長さと等しいこと。
- クリップのインポイントとアウトポイントの両方にトランジションが指定されている場合、クリップの長さは少なくとも両方のトランジションを合わせた長さであること。
- Premiere Pro でクリップやシーケンスに名前を付ける場合、特殊文字、アクセント付き文字、XML ファイルの構文解析に影響する文字を使用しないこと。使用できない文字は、/、>、<、®、**ü** などです。
- Premiere Pro から書き出して、Avid Media Composer に読み込まれる AAF ファイルが、自動的にソースフッテージに再リンクしないこと。フッテージを再リンクするには、Avid Media Composer の「batch import（バッチ読み込みのみオフライン）」オプションを使用します。

注意：Premiere Pro CS5.5 では、統合クリップは AAF ファイルの書き出しではサポートされていません。

Advanced Authoring Format（AAF）プロジェクトファイルの書き出し

1 ファイル／書き出し／ AAF を選択します。

2 変換したプロジェクトを別名で保存ダイアログボックスで、AAF ファイルの保存場所を参照し、ファイル名を入力します。「保存」をクリックします。

3 AAF 書き出し設定ダイアログボックスで、「従来方式の AAF として保存」または「オーディオを埋め込み」を選択するか、どちらも選択しません。「OK」をクリックします。

Premiere Pro により、指定された場所でシーケンスが AAF ファイルとして保存されます。書き出しの問題を報告する AAF 書き出しログダイアログボックスが開きます。

AAF プラグインについて

AAF 書き出しプラグインは、Premiere Pro プロジェクトを次のように変換します。

カットのみのモノラルまたはステレオオーディオおよびビデオ　プロジェクトパネル内のビンを除くすべての項目を書き出します。プラグインは、オーディオパン、ゲイン、レベル変更、5.1 オーディオの変換は行いません。ステレオオーディオチャンネルは、Avid Media Composer シーケンスで 2 つのトラックに分割されます。

クリップ速度　ビデオクリップの速度変更（スロー、早送り、逆再生）を Avid Media Composer のモーションエフェクトに変換します。モーションエフェクトは、サポートされている唯一のエフェクトです。ネストされたシーケンスに適用されたクリップ速度も変換されます。Avid Media Composer には、モーションエフェクトに相当するオーディオ用のエフェクトはありません。速度の変更によってオーディオクリップがソースメディアより長くなる場合は、ソースメディアの残りの長さと同じ長さになるように、プラグインでオーディオクリップの長さを調整します。プラグインは開始位置で開始し、隙間にフィラを配置します。シーケンスのこれらの部分は、Avid 編集システムで手動で修正できます。

バッチキャプチャファイルまたは再デジタル化ファイル　AAF ファイルで指定したテープ名を保持します。Avid Media Composer のバッチ記録機能を使用して、テープからメディアを再キャプチャします。

さまざまなサイズのフッテージ　プラグインはプロジェクトをフル解像度で書き出します。ただし、読み込み時には、AVID プロジェクトに指定されている解像度に従ってすべてのフッテージの解像度が変更されます。

ネストされたシーケンス　ネストされたシーケンスから繰り返しマスターコンポジションを構築します（Avid Media Composer ではネストしたシーケンスへのリンクをサポートしていないからです）。そのため、AAF ファイルでは、マスターコンポジションとネストされたシーケンスの間にはリンクがありません。

タイトル　プラグインは、タイトルを Avid Media Composer のオフラインメディアに変換します。

ビンの階層　Avid Media Composer は、すべての項目を単一のビンに配置します。複数のビンがあるプロジェクトは、1 つのビンに変換されます。

グラフィックファイル　すべてのオリジナルファイルへの参照を保存しますが、Avid Media Composer との互換性の点から、Avid Media Composer がサポートする形式に制限されます（サポートされるグラフィックファイル形式について詳しくは、Avid Media Composer のマニュアルを参照してください）。

プロジェクトの要素　バーとトーン、ブラックビデオ、カラーマット、カウントダウンマークなどの合成クリップを XDV のオフラインメディアに変換します。

シーケンスおよびクリップマーカー　インマーカーとアウトマーカーにあるシーケンスを除いて、すべてのシーケンスマーカーを Avid Media Composer のタイムコード（TC1）トラックにあるロケーターに変換します。「チャプター」フィールド、「URL」フィールド、「フレームターゲット」フィールドは、Avid Media Composer に対応するものがないため、変換されません。クリップマーカーは、Avid Media Composer のセグメントマーカーに変換されます。

注意：AAF 書き出しプラグインは、シーケンスの終端より後ろに配置されたマーカーを無視します。

時間インジケーターの位置　書き出したファイルで、シーケンスのデュレーション内であれば、時間インジケーターは元の位置のまま維持されます。それ以外の場合は、Avid Media Composer シーケンスの最後に配置されます。

グループ化されたクリップ　読み込み時に、グループ化されているすべてのクリップはグループ解除され、個別のクリップとして扱われます。

トランジションとエフェクト　Premiere Pro から AAF 形式に書き出したトランジションとエフェクトは、Avid Media Composer で一意に識別されます。サポートされるトランジションとエフェクトの一覧については、アドビ システムズ社の Web サイトを参照してください。

Final Cut Pro プロジェクトの XML ファイルへの書き出し

XML プロジェクトを使用して Final Cut Pro と Premiere Pro の間で情報を交換する方法について、Joost van der Hoeven によるビデオチュートリアルがアドビ システムズ社の Web サイトで公開されています。

1 ファイル／書き出し／ Final Cut Pro XML を選択します。

2 変換したプロジェクトを別名で保存ダイアログボックスで、XML ファイルを書き出す場所に移動し、ファイル名を入力します。「保存」をクリックします。

Premiere Pro により、指定された場所でシーケンスが XML ファイルとして保存されます。また、Premiere Pro では同じ場所にあるテキストファイルに変換時の問題のログも書き込みます。ログファイル名には「**FCP** 変換結果レポート」という文字が含まれます。

3 （オプション）必要に応じて、ログファイルを参照し、変換の問題の説明を確認してください。

Premiere Pro CS5.5 から XML ファイルを書き出すと、統合クリップは Final Cut Pro のネスト化されたシーケンスに変換されます。

ビデオテープへの書き出し

マスターテープを作成する場合など、編集したシーケンスをコンピューターから直接ビデオテープに書き出すことができます。新しいシーケンスを開始する際に、新規シーケンスダイアログボックスの「編集モード」エリアで、ビデオテープの形式と品質を指定します。

シーケンスは、次に示したデバイス（ビデオカメラやデッキ）に直接録画することができます。

DV デバイス デバイスとコンピューターが FireWire で接続されている Windows または Mac OS

HDV デバイス デバイスとコンピューターが FireWire で接続されている Windows のみ

HD デバイス Windows または Mac OS で、サポートされている HD キャプチャカードがコンピューターに搭載されていて、SDI または HD コンポーネントが接続されている場合。HD ビデオのキャプチャおよび書き出しには、シリアルデバイスコントロールも必要です。詳しくは、使用するサードパーティ製品のマニュアルを参照してください。

アナログデバイス Windows または Mac OS で、シーケンスをデバイスで録画可能なアナログ形式に変換できるキャプチャカード、コンバーター、ビデオカメラ、ビデオデッキが搭載または接続されている場合。ほとんどの DV、HDV、HD カメラと、すべての DV、HDV、HD ビデオレコーダー、さらに一部のキャプチャカードやコンバーターには、このような変換機能が用意されています。一部のデジタルビデオカメラでは、まずシーケンスをデジタルテープに録画し、そのテープを再生してアナログビデオカメラにダビングする必要があります。

アナログデバイスへの書き出し中にデバイスコントロールを使用する場合は、デバイスコントローラもインストールされている必要があります。

多くのビデオキャプチャカードには、ビデオテープに録画するためのメニューコマンドを提供する互換プラグインソフトウェアが付属しています。本書に記載されているのと異なるオプションが表示される場合は、キャプチャカードやプラグインの取扱説明書を参照して、最も適したテープへの書き出し方法を確認してください。

注意：シーケンスを書き出す前に、シーケンスに含まれているクリップがすべてオンラインになっていることを確認してください。

関連項目

41 ページの「システムのセットアップ」

81 ページの「デバイスコントロールの設定」

DV ビデオテープへの書き出しの準備

録画デバイス（ビデオカメラまたはビデオデッキ）が FireWire 接続を使用してコンピューターに接続されていることを事前に確認しておきます。

ビデオシーケンスの開始前と終了後に録画デッキ用の準備時間を設定するには、タイムラインウィンドウ上でシーケンスの前後にブラックビデオを追加します。ビデオ生成後にポストプロダクションへビデオテープの複製を依頼する場合は、ビデオとオーディオを調整できるように、プログラムの先頭に最低 30 秒間のカラーバー＆トーンを追加します（172 ページの「カラーバーと 1 kHz トーンの作成」を参照してください）。

1 デバイスをコンピューターに接続して電源を入れ、VTR、VCR または再生にします。

2 Premiere Pro を起動し、プロジェクトを開きます。

3 シーケンス／シーケンス設定を選択し、「再生設定」をクリックします。

4 再生設定ダイアログボックスの「書き出し」セクションにある外部デバイスメニューで、適切な形式を指定します。次の設定のいずれかを選択し、「OK」をクリックして環境設定ダイアログボックスを閉じます。

DV 29.97i (720 x 480) 29.97 fps のフレームレートおよびインターレースフィールドを使用する NTSC DV を指定します。

DV 25i (720 x 576) 25 fps のフレームレートおよびインターレースフィールドを使用する PAL DV を指定します。

DV 23.976i 23.976 のフレームレートおよびインターレースフィールド（プルダウン方式を使用してプログレッシブスキャンフレームに変換）を使用する DV 24P（24 progressive）または 24PA（24 progressive advanced）を指定します。

5 24p 変換方法を選択します。

6 コンピューターで実行されているほかのプログラムを閉じます。

これで、シーケンスをテープに直接書き出す準備が整います。

デバイスコントロールを使用したテープへの書き出し

デバイスコントロールを使用してビデオテープへ書き出す場合は、デバイスコントロールでビデオをキャプチャするときと同様に、コンピューターとカメラまたはデッキの両方が正しく設定されていることを事前に確認します（81 ページの「デバイスコントロールの設定」を参照してください）。

Premiere Pro 互換のプラグインソフトウェアを利用して機器と接続する場合は、本書で記載されている説明とは異なるデバイスコントロールオプションが表示されることがあります（詳しくは、デバイスの取扱説明書を参照してください）。

シーケンスを HDV デバイスに書き出すには、まず HDV 形式に変換する必要があります。Premiere Pro では、シーケンスを HDV に書き出す直前に、自動的にトランスコード処理が実行されます。

注意：HDV デバイスのテープへの書き出しができるのは、Windows で FireWire を使ったデバイスコントロールを使用している場合だけです。

1 ビデオ録画デバイスの電源が入っていて、正しいテープがデバイスにセットされていることを確認します。必要に応じて、録画を開始する位置のタイムコードを確認し記録しておきます（このためには、タイムコードが記録されているテープを使用する必要があります。101 ページの「テープのストライピングまたはタイムコードの置き換え」を参照してください）。

2 書き出すシーケンスをアクティブにし、書き出すシーケンスのセクションにワークエリアバーを配置します。

タイムラインパネルに表示されるシーケンスの領域全体にワークエリアバーを配置するには、タイムラインルーラーのすぐ下のスペース部分をダブルクリックします。最初にシーケンス全体を表示するには、バックスラッシュキー（¥）を押します。

3 ファイル／書き出し／テープへ書き出しを選択します。

4 Premiere Pro でデッキをコントロールするには、「レコーダーをアクティブ」を選択して、次のいずれかの操作を行います。

- テープの特定のフレームから記録を開始するように指定するには、「タイムコード指定」を選択し、インポイントを入力します。このオプションを選択しない場合は、現在のテープ位置から録画が開始されます。
- デバイスのタイムコードを記録開始時間と同期させるには、「ムービー開始オフセット」を選択して、ムービーの再生をどの程度遅らせるかをフレーム単位で入力します。一部のデバイスでは、ムービーの再生からデッキが記録を開始するまでの間に若干の遅延が発生するため、この設定が必要です。
- デッキで一定の速度に安定させるために指定された開始時間の前に Premiere Pro でテープを送るには、「プリロール」を選択して、録画を開始する前に再生するフレーム数を入力します。多くのビデオ録画デバイスは、150 フレームで安定速度に達します。

5 「オプション」セクションで、次のいずれかのオプションを選択します。

ドロップフレームが n フレーム発生したら中止 正常に書き出されないフレーム数が指定した数に達すると、自動的に書き出しを終了します。ボックスに値を指定します。

ドロップフレームの発生を報告 ドロップフレームの発生を警告する報告テキストを生成します。

書き出し前にオーディオをレンダリング 複雑なオーディオを含むシーケンスで書き出し中のドロップフレームの発生を防止します。

6 「書き出し」をクリックします。HDV デバイスの場合は、「レンダリングして書き出し」をクリックします。

HDV デバイスに書き出す場合は、レンダリング中であることを示すダイアログボックスが開き、HDV への変換の進捗が進行状況バーで表示されます。通常は、変換処理が 50%ほど完了した時点で、テープへの書き出しが開始されます。

7 書き込みが終了すると、「書き出しステータス」の「ステータス」に「書き出しの正常終了」というメッセージが表示されます。それ以上書き込みを行わない場合は、「キャンセル」をクリックして、テープへ書き出しダイアログボックスを閉じます。

注意：デバイスコントロールが使用できないと表示された場合は、「キャンセル」をクリックします。編集／環境設定を選択し、デバイスコントロールをクリックします。「デバイスコントロール」の DV デバイスコントロールオプションでデバイスが正しく設定されていることを確認し、「OK」をクリックします。その後、もう一度テープへの書き込みをやり直してみます。

関連項目

18 ページの「デバイスコントロール環境設定」

82 ページの「デバイスコントロールのためのデバイスの設定」

デバイスコントロールを使用しないテープへの書き出し

Premiere Pro の再生制御とデバイスの録画制御を操作することで、デバイスコントロールを使用せずにビデオテープに書き出すことができます。

注意：HDV デバイスのテープへの書き出しが行えるのは、Windows でデバイスコントロールを使用している場合だけです。

1 書き出すシーケンスをアクティブにします。

2 シーケンスを再生した時にビデオデッキやカメラに同じ映像が再生されていることを確認します。再生されていない場合は、テープへの書き出しの準備手順を確認するか（446 ページの「DV ビデオテープへの書き出しの準備」を参照）、使用しているアナログデバイスの取扱説明書を参照してください。

3 録画するビデオデッキが録画 - 一時停止モードかどうかの確認と、録画を開始したい場所にテープがセットされていることを確認します。

4 時間インジケーターをシーケンスの先頭（または必要に応じてワークエリア）に配置します。

5 必要に応じて、デバイスの録画ボタンまたは一時停止ボタンを押して、デバイスを録画モードにします。

6 プログラムモニターにある再生ボタンをクリックします。

7 プログラムが終了したら、プログラムモニターの停止ボタンをクリックして、デバイスの停止ボタンを押します。

Web およびモバイルデバイス向けの書き出し

FLV および F4V 形式への書き出しについては、ビデオチュートリアル「Creating FLV and F4V files」を参照してください。

Apple iPod、3GPP 携帯電話、Sony PSP、その他のモバイルデバイス用にシーケンスを書き出すことができます。書き出し設定で、ターゲットデバイス用に作成された H.264 形式プリセットを選択します。

Device Central を使用すると、様々なモバイルデバイスでムービーがどのように表示されるかプレビューできます。

Adobe Premiere Pro と Adobe Flash 間のアセットの移動

Adobe Premiere Pro では、Flash キューポイントマーカーをタイムラインに追加できます。Flash キューポイントマーカーは、リッチメディアアプリケーションでキューポイントとして利用できます。キューポイントマーカーには、イベントキューポイントマーカーとナビゲーションキューポイントマーカーの 2 種類があります。ナビゲーションキューポイント

マーカーを使用して、FLV および F4V ファイルの別のセクションに移動したり、画面上のテキストの表示をトリガーしたりすることができます。イベントキューポイントマーカーは、FLV および F4V ファイルの特定の時点でアクションスクリプトをトリガーするために使用できます。

Adobe Premiere Pro から直接 FLV および F4V 形式でムービーを書き出すことができます。書き出し設定はいくつかのプリセットから選択できます。プリセットには、対象となるオーディエンスまたは機器に必要なビットレートを使用するための、ファイルサイズとオーディオおよびビデオ品質とのバランスを考慮した設定が用意されています。アルファチャンネルを含んだムービーを書き出すと、簡単にリッチメディアプロジェクト内のレイヤーとして使用できます。

書き出した FLV または F4V ファイル は、Adobe Flash に読み込むことができます。シーケンスマーカーは Flash のナビゲーションキューポイントまたはイベントキューポイントとして読み込まれます。Flash では、ビデオ周辺のインターフェイスをカスタマイズすることもできます。

また、ムービー内のアニメーションを作成する目的で Flash を使用することもできます。Flash でアニメーションを作成し、FLV または F4V ファイルとして書き出します。この FLV または F4V ファイルを Adobe Premiere Pro に読み込み、編集することができます。例えば、Adobe Premiere Pro では、タイトルを追加したり、アニメーションを他のビデオソースと組み合わせたりすることができます。

FLV および F4V ファイルを作成するためのヒント

最適な FLV または F4V ファイルを作成するためのヒントを次に示します。

ビデオの最終出力までプロジェクトのネイティブ形式を使用

圧縮済みのデジタルビデオ形式を FLV または F4V などの他の形式に変換すると、前のエンコーダーによるノイズがビデオに混入することがあります。既に最初のコンプレッサによるエンコードアルゴリズムがビデオに適用されているので、ビデオの品質、フレームサイズおよびフレームレートが低下した状態になっています。この圧縮のデジタルアーティファクトにより、ノイズが発生している可能性があります。そのようなノイズは最終エンコード処理に影響し、多くの場合、より高いデータレートを使用しないとファイルのエンコード品質を確保できなくなります。

シンプルさの追求

データを複雑に移行させせることは避けてください。圧縮の品質が落ち、最終的な圧縮後のビデオが変換中に「粗く」なることがあります。圧縮効率では、ハードカットのほうがディゾルブより優れています。

オーディエンスのデータレートの把握

ビデオをインターネット上で配信する場合は、低いデータレートでファイルを作成します。高速なインターネット接続を使用しているユーザーは、読み込むことなく直ちにビデオを見ることができますが、ダイヤルアップ接続を使用しているユーザーは、ファイルのダウンロードに時間がかかります。クリップを短くして、ダウンロード時間をダイヤルアップユーザーの許容範囲内に収めます。

適切なフレームレートの選択

フレームレートは、フレーム / 秒（fps）で表されます。データレートの高いクリップでは、フレームレートを低くすることにより、限られた帯域幅での再生が改善されます。例えば、ほとんど動きのないクリップを圧縮する場合、フレームレートを半分に減らしても、データレートは 20 %程度しか減少しません。それに対して、動きの多いビデオを圧縮する場合は、フレームレートを減らすとデータレートも大幅に減少します。

本来のフレームレートで再生した方がビデオの品質は格段に優れているので、配信チャンネルや再生プラットフォームが高いフレームレートに対応できる場合は、フレームレートを落とさないでおくことをお勧めします。Web 配信の場合、ホスティングサービスに詳細をお問い合わせください。モバイル機器の場合、機器固有のエンコードプリセットと、Adobe Premiere Pro の Adobe Media Encoder を通じて使用可能なデバイスエミュレーターを使用します。フレームレートを減らす必要がある場合は、元のフレームレートを整数で割った値にすると、最適な結果が得られます。

注意：SWF ファイルにビデオクリップを埋め込むには、ビデオクリップのフレームレートと SWF ファイルのフレームレートを合わせる必要があります。FLA ファイルのフレームレートでビデオをエンコードする場合は、FLV の読み込みウィザードの Advanced Video Encoding 設定を使用します。

データレートとフレームアスペクト比に適したフレームサイズの選択

特定のデータレート（接続スピード）では、フレームサイズが増加するとビデオの品質が低下します。エンコード設定のフレームサイズを決めるときには、フレームレート、ソースマテリアルおよび個人の環境設定を考慮する必要があります。ピラーボックス化（画面の両側が黒くなる現象）を防ぐには、ソース映像と同じ縦横比を持つフレーム縦横比を選択することが重要です。例えば、NTSC 映像を PAL フレームサイズにエンコードすると、ピラーボックスが発生します。

Adobe Premiere Pro では、書き出し設定ダイアログボックスでいくつかの FLV および F4V ファイルプリセットを有効にすることができます。データレートが異なる様々なテレビ標準規格向けのフレームサイズやフレームレートのプリセットなどが用意されています。様々な Adobe Media Encoder プリセットを試して、プロジェクトに最適な設定を見つけてください。参考として、一般的なフレームサイズ（ピクセル単位）の一覧を次に示します。

モデム、NTSC 4 x 3 162 x 120

モデム、PAL 4 x 3 160 x 120

T1/DSL/ ケーブル、NTSC 4 x 3 648 x 480

T1/DSL/ ケーブル、PAL 4 x 3 768 x 576

ストリーミングによる最高のパフォーマンスの実現

FLV および F4V ファイルをストリーミングで提供すると、ダウンロード時間の短縮、高度なインタラクティブ性とナビゲーション機能の提供、サービス品質の監視を実現できます。FLV および F4V ファイルは、Flash Media Server を使用してストリーミングできます。または、アドビ システムズ社の Web サイトに記載の FLV および F4V Streaming Service パートナーが提供するホストサービスを使用します。詳しくは、Flash デベロッパーセンター Web サイトで「Delivering Flash Video: Understanding the Difference Between Progressive Download and Streaming Video」を参照してください。

プログレッシブダウンロードの時間を理解する

ダウンロードが完了するまで、ビデオの再生が中断されることなく最後まで続くようにするには、ダウンロードにどれだけ時間がかかるかを把握しておく必要があります。ビデオの先頭部分をダウンロードする間に他のコンテンツを表示し、ダウンロード時間が気にならないようにすることもできます。短いクリップの場合は、一時停止 = ダウンロード時間 - 再生時間 + 再生時間の 10 ％という公式を使用します。例えば、クリップの長さが 30 秒間で、ダウンロードに 1 分間かかる場合は、33 秒間のバッファーを確保します。この値は、公式により 60 秒 – 30 秒 + 3 秒 = 33 秒 のように求められます。

ノイズとインターレースの排除

最適なエンコード結果を得るには、ノイズとインターレースを排除することが重要です。

オリジナルの品質が高いほど、最終的な仕上がりが良くなります。インターネットビデオはテレビに比べてフレームレートが低く、サイズも小さいです。しかし、コンピューターのモニターは、色の忠実度、彩度、シャープネス、および解像度において HDTV（高精細テレビ）と同等以上の性能を備えているのが普通です。したがって、たとえ小さなウィンドウに表示する場合でも、デジタルビデオの品質は HDTV と同じように重要です。アーティファクトやノイズも、コンピューターの画面上ではテレビの場合と同等以上に目立ちます。

FLV ファイル、F4V ファイルおよび SWF ファイルは、コンピューター画面やその他の機器によるプログレッシブ表示に適しています。普通、テレビなどのインターレース表示で FLV または F4V ファイルを再生することはできません。インターレース映像をプログレッシブディスプレイに表示すると、動きの速い部分が走査線 1 本おきに表示されることがあります。このため、Adobe Media Encoder のすべての FLV および F4V ファイルプリセットではインターレース解除がデフォルト設定になっています。

オーディオでも同様のガイドラインを適用
ビデオを作成する場合と同様の点をオーディオの作成でも考慮する必要があります。オーディオを最適な状態に圧縮するには、クリアな音質のオーディオを使用して作業を開始する必要があります。CD のオーディオを読み取って使用するプロジェクトでは、CD からオーディオファイルを直接転送することをお勧めします。サウンドカードのアナログ入力でサウンドを録音しないでください。サウンドカードによる無用のデジタル - アナログ変換とアナログ - デジタル変換が介在すると、ソースオーディオにノイズが混入する原因になるからです。ダイレクトデジタル転送ツールは、Windows および Mac OS® プラットフォームで利用できます。アナログのソースから記録する場合は、最高品質のサウンドカードを使用してください。

モバイルデバイス向けビデオを作成するためのヒント

モバイルデバイス向けのコンテンツを撮影する場合、以下のヒントを参考にしてください。

- タイトショットのほうが適しています。被写体と背景がはっきり区別できるように撮影します。カラーが、背景と被写体とで類似しすぎていてはいけません。
- 照明に注意します。照明が足りない映像は、モバイルデバイスで使われるような小さい画面では見づらくなる場合があります。明るくはっきりした映像になるように照明を調整して撮影してください。
- 過度なパンやローリングを避けます。

Adobe Premiere Pro および After Effects でビデオを編集する場合、以下のヒントを参考にしてください。

- 出力デバイスまたは出力タイプに従って、出力ムービーのフレームレートを設定します。例えば、After Effects でコマーシャルをレンダリングする場合、テレビ放送向けに使用するフレームレートは通常 29.97 フレーム / 秒（fps）です。モバイルデバイス向けにはテレビ放送向けより低いフレームレート（15 fps など）を使用します。22 fps のフレームレートにすると、品質を低下させずにファイルサイズを縮小できます。
- ムービーをできるだけ小さくするために、不必要なコンテンツを削除します。いくつかの処理をエンコード前に行うことにより、ファイルサイズを制限できます。処理のいくつかは撮影技術によってカバーできますが、その他はポストプロダクション作業（例えば、After Effects を使用して、モーションスタビライズやノイズ軽減またはブラー効果を適用）を行うことにより、エンコーダーでの圧縮が容易になります。

  注意：ムービーを小さくするヒントについては、After Effects ヘルプおよび Adobe Premiere Pro ヘルプを参照してください。

- モバイルデバイスの多くは、フルカラーで表示できず同時発色数が限られています。そのため、使用するカラーをデバイスに合わせる必要があります。Device Central でプレビューすることにより、使用しているカラーが対象とするデバイスに適切かどうかを判断できます。
- クリップのカラーを適切な値に調整します。グレースケール化して表示すると、明るさやカラーバランスなどの調整に役立ちます。
- Adobe Media Encoder のプリセットを使用します。Adobe Media Encoder には、モバイルデバイスへの書き出し用にいくつかのプリセットが用意されています。プリセットには標準サイズとして 176 x 144（QCIF)、320 x 240、352 x 288 があります。
- DV プロジェクトのような 標準的な寸法のプロジェクト設定で作業をし、出力に合わせて適切に縮小やトリミングをします。4:3 や 16:9、11:9 の標準のプリセットを使用して作業は進められますが、出力のエンコード時に出力デバイスに応じて縦横比が変わることに注意してください。Adobe Premiere Pro の AME のクロップツールは Photoshop の切り抜きと同様に縦横比を制限できるため、4:3、16:9 そして 11:9 といったクロップ縦横比を使用できます。
- 最終的に出力するモバイルデバイスの縦横比で作業をします。新しい Premiere Pro のプロジェクトプリセット（CIF、QCIF、QQCIF や iPod、QVGA、Sub-QCIF）を使用すると簡単です。フレームの寸法は最終的な出力サイズよりも大きくなります（176 x 144 など小さい寸法で作業すると、タイトルやテロップをつける場合など困難な状況が発生します）が、出力フレームの縦横比に一致していれば、エンコーディングもより容易になります。各 Windows プロジェクトプリセットでは非圧縮ビデオにレンダリングされますが、ほとんどのコンピューターはこれらの縮小されたフレームサイズでのデータレートおよび 2 分の 1 のフレームレートに対応しています （この処理は、出力対象がモバイルデバイスの

みのプロジェクト向けです)。多くのモバイルデバイスでは、4:3（QVGA、VGA など）と 11:9（CIF、QCIF、Sub-QCIF）の 2 つの縦横比がサポートされています。これら 2 つの一般的なプロジェクト設定は、Mobile & Presets フォルダーに含まれています。

注意：Device Central のデバイスデータを使用してカスタムプリセットの設定方法を決定しないでください。Device Central には、ビデオまたはオーディオサポートに関する情報（フレームサイズ、コーデック、ビットレートなど）はありません。Device Central のフレームサイズデータは、画面サイズと壁紙およびスクリーンセーバーのサイズを参照しています。これらは、ビデオのサイズとは異なります。

携帯電話やモバイルデバイス用のコンテンツを作成するための詳細なヒントおよびテクニックについては、www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_jp を参照してください。

第 15 章：キーボードショートカット

キーボードショートカットの確認とカスタマイズ

なるべくマウスで操作せずに作業できるように、多くのコマンドには、対応するキーボードショートカットが用意されています。新たなキーボードショートカットを追加したり編集したりすることもできます。初期設定のショートカットは、Adobe Premiere Pro 初期設定として表示されます。

キーボードショートカットの確認

❖ ツール、ボタンまたはメニューコマンドのキーボードショートカットを確認するには、次のいずれかの操作を行います。

- ツールまたはボタンのキーボードショートカットを確認する場合は、ツールヒントが表示されるまで、ツールまたはボタンの上にマウスカーソルを合わせます。キーボードショートカットが使用可能な場合は、ツールの説明の後ろにキーボードショートカットが表示されます。
- メニューコマンドのキーボードショートカットを確認する場合は、コマンドの右側に表示されるキーボードショートカットを参照します。
- ツールヒントまたはメニューに表示されていないキーボードショートカットのうち、頻繁に使用されるものについては、本章にある表を参照してください。初期設定および最新のショートカットの一覧については、編集／キーボードショートカットを選択して確認できます。
- Premiere Pro CS5.5 では、キーボードショートカットダイアログボックス内に検索フィールドがあり、特定のコマンドをすばやく検索できます。

Premiere Pro CS5.5 の場合のキーボードショートカットダイアログボックスでの変更について詳しくは、Video2Brain のビデオを参照してください。

Adobe Premiere Pro CS5.5 におけるキーボードショートカット環境の機能強化について詳しくは、Premiere Pro work area のこのブログ投稿を参照してください。

キーボードショートカットのカスタマイズと読み込み

使用するほかのソフトウェアに合わせてショートカットを設定できます。ほかのセットが使用可能な場合は、キーボードショートカットダイアログボックスのセットメニューからそのセットを選択することができます。

1 キーボードショートカットをカスタマイズするには、以下のいずれかを選択します。

- Windows で、編集／キーボードショートカットを選択します。
- Mac OS（Adobe Premiere Pro CS5）では、編集／キーボードショートカットを選択します。
- Mac OS（Adobe Premiere Pro CS5.5）では、Premiere Pro ／キーボードショートカットを選択します。

2（オプション）キーボードショートカットダイアログボックスのセットメニューから、使用するキーボードショートカットセットを選択します。

- Adobe Premiere Pro 初期設定（Adobe Premiere Pro CS 5）
- Adobe Premiere Pro CS5.5（Adobe Premiere Pro CS5.5）
- Avid Xpress DV 3.5 用ショートカット（Adobe Premiere Pro CS5）
- Avid Media Composer 5 用ショートカット（Adobe Premiere Pro CS5.5）
- Final Cut Pro 7.0

3 キーボードショートカットダイアログボックスで、メニューからオプションを選択します。

アプリケーション メニューバーのコマンドが、カテゴリ別に表示されます。

パネル パネルやメニューに関連付けられているコマンドが表示されます。

ツール ツールアイコンのリストが表示されます。

4「コマンド」列に、ショートカットを作成または変更するコマンドを表示します。必要に応じて、カテゴリ名の隣の右向きの三角形をクリックして、そのカテゴリに含まれるコマンドを表示します。

5 項目のショートカットフィールドをクリックして選択します。

6 その項目に割り当てるショートカットキーを入力します。選択したショートカットが既に使用されている場合は、キーボードショートカットダイアログボックスにメッセージが表示されます。

7 次のいずれかの操作を行います。

- ショートカットキーを消去して元のコマンドに戻すには、「取り消し」ボタンをクリックします。
- いままでこのショートカットキーを使用していたコマンドに移動するには、「ジャンプ」ボタンをクリックします。
- ショートカットキーを削除するには、「消去」ボタンをクリックします。
- 前回に入力したショートカットキーを再入力するには、「やり直し」ボタンをクリックします。

8 作成するカスタムショートカットの数に応じて、上記の手順を繰り返します。完了したら、「別名で保存」ボタンをクリックし、キーセットの名前を入力して、「保存」ボタンをクリックします。

注意：一部のコマンドは、オペレーティングシステムで使用されます。これらのコマンドを Premiere Pro に再割り当てすることはできません。また、テンキーの +（プラス）キーと -（マイナス）キーは、相対的なタイムコード値を入力するために必要不可欠であるため、割り当てることはできません。メインキーボードの -（マイナス）キーは割り当てることができます。

ショートカットの削除

1 編集／キーボードショートカットを選択します。

2 次のいずれかの操作を行います。

- ショートカットを削除するには、削除するショートカットを選択して、「消去」ボタンをクリックします。
- ショートカットのセットを削除するには、セットメニューからキーセットを選択して、「削除」ボタンをクリックします。削除を確認する警告ダイアログボックスが表示されたら、「削除」ボタンをクリックして削除を実行します。

キーボードショートカットの印刷

キーボードショートカットダイアログボックスからショートカットの一覧をコピーし、テキスト文書などにペーストして、一覧を印刷することができます。

1 編集を選択します。

2 Ctrl+Shift キー（Windows）または Command+Shift キー（Mac OS）を押したまま、キーボードショートカットをクリックします。

3 セットポップアップメニューからキーボードショートカットを選択します。

4「クリップボード」ボタンをクリックします。

5 テキストエディターで新規ドキュメントを開きます。

6 クリップボードの内容をドキュメントにペーストします。

初期設定のキーボードショートカット

ツールを選択するためのキーボードショートカット

目的	**Windows および Mac OS**
選択ツール	V
トラック選択ツール	A
リップルツール	B
ローリングツール	N
レート調整ツール	X
レーザーツール	C
スリップツール	Y
スライドツール	U
ペンツール	P
手のひらツール	H
ズームツール	Z

パネルを表示するためのキーボードショートカット

目的	**ショートカット（Windows と Mac OS）**
左に向かってパネルを順番にアクティブ化	Ctrl+Shift+, [コンマ]
右に向かってパネルを順番にアクティブ化	Ctrl+Shift+. [ピリオド]
オーディオミキサーパネル	Shift + 6
エフェクトコントロールパネル	Shift + 5
エフェクトパネル	Shift + 7
ソースモニターパネル	Shift + 2
プログラムモニターパネル	Shift + 4
プロジェクトパネル	Shift + 1
タイムラインパネル	Shift + 3
アクティブなパネルを閉じる	Ctrl + W（Windows）、Command + W（Mac OS）
現在アクティブであるか選択されているかに関係なく、マウスカーソルの下のパネルを最大化します。	‘（アクセント記号）（英語キーボード）、数字の 1 キーの左隣のキー（英語以外のキーボード）、@ キー（日本語キーボード）
マウスカーソルの位置に関係なく、現在アクティブまたは選択されているパネルを最大化します（Adobe Premiere Pro CS 5.5）。	Shift + ‘（アクセント記号）（英語キーボード）、数字の 1 キーの左隣のキー（英語以外のキーボード）、@ キー（日本語キーボード）

キャプチャパネルのキーボードショートカット

目的	Windows および Mac OS
編集可能フィールド間の移動	Tab
キャプチャの取り消し	Esc
取り出し	E
早送り	F
インポイントへ移動	Q
アウトポイントへ移動	W
録画	G
巻き戻し	R
前のフレーム	左矢印
次のフレーム	右矢印
停止	S

マルチカメラモニターのキーボードショートカット

目的	Windows および Mac OS
次の編集ポイントへ移動	Page Down
前の編集ポイントへ移動	Page Up
再生／停止	スペースバー
記録開始と停止	0
カメラ 1 を選択	1
カメラ 2 を選択	2
カメラ 3 を選択	3
カメラ 4 を選択	4
前のフレーム	左矢印
次のフレーム	右矢印

プロジェクトパネルのキーボードショートカット

目的	Windows	Mac OS
選択項目をオプションつきで削除	Ctrl + Backspace	Command + Delete
下の項目を選択範囲に追加	Shift + 下矢印	Shift + 下矢印
左の項目を選択範囲に追加	Shift + 左矢印	Shift + 左矢印
右の項目を選択範囲に追加	Shift + 右矢印	Shift + 右矢印
上の項目を選択範囲に追加	Shift + 上矢印	Shift + 上矢印

目的	**Windows**	**Mac OS**
下の項目を選択	下矢印	下矢印
最後の項目を選択	End	End
先頭の項目を選択	Home	Home
左の項目を選択	左矢印	左矢印
一番下の項目を選択	Page Down	Page Down
一番上の項目を選択	Page Up	Page Up
右の項目を選択	右矢印	右矢印
上の項目を選択	上矢印	上矢印
次のサムネールサイズ	Shift +]	Shift +]
前のサムネールサイズ	Shift + [	Shift + [

タイムラインパネルのキーボードショートカット

目的	**Windows**	**Mac OS**
キーフレームを追加	Ctrl キーを押しながらクリック	Command キーを押しながらクリック
現在の時間インジケーターでカット	Ctrl + K	Command + K
ワークエリアバーをクリップの最大幅に設定	ワークエリアバーをダブルクリック	ワークエリアバーをダブルクリック
ワークエリアバーのインポイントを設定	Alt + [	Option + [
ワークエリアバーのアウトポイントを設定	Alt +]	Option +]
インポイントとアウトポイントをクリア	G	G
インポイントをクリア	D	D
選択項目を削除	Backspace	Delete
アウトポイントをクリア	F	F
オーディオ／ビデオのインポイントまたはアウトポイントを個別に編集	インポイントまたはアウトポイントを Alt キーを押しながらドラッグ	インポイントまたはアウトポイントを Option キーを押しながらドラッグ
インポイントへ移動	Q	Q
アウトポイントへ移動	W	W
次の編集ポイントへ移動	Page Down	Page Down
前の編集ポイントへ移動	Page Up	Page Up
選択したクリップの末尾へ移動	Shift + End	Shift + End
選択したクリップの先頭へ移動	Shift + Home	Shift + Home
シーケンスの末尾へ移動（タイムラインパネルがアクティブになっているとき）	End	End
シーケンスの先頭へ移動（タイムラインパネルがアクティブになっているとき）	Home	Home

目的	Windows	Mac OS
番号付きシーケンスマーカーへ移動	Ctrl + 1	Command + 1
マッチフレーム	M	M
選択したクリップを指定したフレーム数だけ後ろへ移動	+ 記号とフレーム数を入力して、Enter キーを押す	+ 記号とフレーム数を入力して、Return キーを押す
選択したクリップを指定したフレーム数だけ前へ移動	- 記号とフレーム数を入力して、Enter キーを押す	- 記号とフレーム数を入力して、Return キーを押す
選択したクリップを左に 5 フレーム移動	Alt + Shift + コンマ	Option + Shift + コンマ
選択したクリップを左に 1 フレーム移動	Alt + コンマ	Option + コンマ
選択したクリップを右に 5 フレーム移動	Alt + Shift + ピリオド	Option + Shift + ピリオド
選択したクリップを右に 1 フレーム移動	Alt + ピリオド	Option + ピリオド
時間インジケーターからアウトポイントまで再生	Ctrl + スペースバー	Ctrl + スペースバー（英語版キーボードのみ）
プリロールとポストロールを含めてインからアウトまで再生	Shift + スペースバー	Shift + スペースバー
再生／停止	スペースバー	スペースバー
高速再生	Shift キーを押しながら、好みの再生速度になるまで L を押します。好みの再生速度になったら、Shift キーを放します。	Shift キーを押しながら、好みの再生速度になるまで L を押します。好みの再生速度になったら、Shift キーを放します。
標準再生	L	L
一度に 1 フレームずつ再生	K キーを押しながら L キーを押す	K キーを押しながら L キーを押す
スロー再生（8 fps）	K + L キーを押し続ける	K + L キーを押し続ける
高速逆再生	Shift キーを押しながら、好みの再生速度になるまで J を押します。好みの再生速度になったら、Shift キーを放します。	Shift キーを押しながら、好みの再生速度になるまで J を押します。好みの再生速度になったら、Shift キーを放します。
標準逆再生	J	J
一度に 1 フレームずつ逆再生	K キーを押しながら J キーを押す	K キーを押しながら J キーを押す
スロー逆再生（8 fps）	K + J キーを押し続ける	K + J キーを押し続ける
ネスト化したシーケンスを表示	Shift + T	Shift + T
リップル削除	Alt + Backspace	Option + Delete
インポイントを設定	I	I
次に使用可能な番号付きタイムラインマーカーを設定	Shift + *（テンキーを使用）	Shift + *（テンキーを使用）
アウトポイントを設定	O	O
番号なしマーカーを設定	*（テンキーを使用）	*（テンキーを使用）
タイムラインを左にスクロール	下矢印	下矢印

目的	Windows	Mac OS
タイムラインを右にスクロール	上矢印	上矢印
左へシャトル（スロー）	Shift + J	Shift + J
右へシャトル（スロー）	Shift + L	Shift + L
シャトル停止	K	K
選択したクリップを左に 5 フレームスライド	Alt + Shift + 左矢印	Option + Shift + 左矢印
選択したクリップを左に 1 フレームスライド	Alt + 左矢印	Option + 左矢印
選択したクリップを右に 5 フレームスライド	Alt + Shift + 右矢印	Option + Shift + 右矢印
選択したクリップを右に 1 フレームスライド	Alt + 右矢印	Option + 右矢印
オーディオ／ビデオを個別にスリップ	Alt キーを押しながら、クリップのオーディオ部分またはビデオ部分を選択ツールでドラッグ	Option キーを押しながら、クリップのオーディオ部分またはビデオ部分を選択ツールでドラッグ
前のフレーム	左矢印	左矢印
5 フレーム前へ戻る	Shift + 左矢印	Shift + 左矢印
次のフレーム	右矢印	右矢印
5 フレーム先へ進む	Shift + 右矢印	Shift + 右矢印
使用可能なタイムコード表示形式の切り替え	Ctrl キーを押しながらタイムコードのホットテキストをクリック	Command キーを押しながらタイムコードのホットテキストをクリック
トリミングウィンドウを開く	T	T
ズームイン	=	=
ズームアウト	-	-
シーケンス全体表示のズームインまたはズームアウト	¥	¥（英語版キーボードのみ）

タイトルのキーボードショートカット

目的	Windows	Mac OS
円弧ツール	A	A
カーニングを 5 ユニット単位で減少	Alt + Shift + 左矢印	Option + Shift + 左矢印
カーニングを 1 ユニット単位で減少	Alt + 左矢印	Option + 左矢印
行間を 5 ユニット単位で減少	Alt + Shift + 下矢印	Option + Shift + 下矢印
行間を 1 ユニット単位で減少	Alt + 下矢印	Option + 下矢印
テキストサイズを 5 ポイント単位で減少	Ctrl + Alt + Shift + 左矢印	Command + Option + Shift + 左矢印
テキストサイズを 1 ポイント単位で減少	Ctrl + Alt + 左矢印	Command + Option + 左矢印
楕円ツール	E	E
カーニングを 5 ユニット単位で増加	Alt + Shift + 右矢印	Option + Shift + 右矢印

目的	Windows	Mac OS
カーニングを 1 ユニット単位で増加	Alt + 右矢印	Option + 右矢印
行間を 5 ユニット単位で増加	Alt + Shift + 上矢印	Option + Shift + 上矢印
行間を 1 ユニット単位で増加	Alt + 上矢印	Option + 上矢印
テキストサイズを 5 ポイント単位で増加	Ctrl + Alt + Shift + 右矢印	Command + Option + Shift + 右矢印
テキストサイズを 1 ポイント単位で増加	Ctrl + Alt + 右矢印	Command + Option + 右矢印
著作権記号の挿入	Ctrl + Alt + Shift + C	Command + Option + Shift + C
登録商標の挿入	Ctrl + Alt + Shift + R	Command + Option + Shift + R
ラインツール	L	L
新規タイトル	Ctrl + T	Command + T
選択したオブジェクトを下に 5 ピクセル単位で移動	Shift + 下矢印	Shift + 下矢印
選択したオブジェクトを下に 1 ピクセル単位で移動	下矢印	下矢印
選択したオブジェクトを左に 5 ピクセル単位で移動	Shift + 左矢印	Shift + 左矢印
選択したオブジェクトを左に 1 ピクセル単位で移動	左矢印	左矢印
選択したオブジェクトを右に 5 ピクセル単位で移動	Shift + 右矢印	Shift + 右矢印
選択したオブジェクトを右に 1 ピクセル単位で移動	右矢印	右矢印
選択したオブジェクトを上に 5 ピクセル単位で移動	Shift + 上矢印	Shift + 上矢印
選択したオブジェクトを上に 1 ピクセル単位で移動	上矢印	上矢印
ペンツール	P	P
オブジェクトを下のタイトルセーフマージンに配置	Ctrl + Shift + D	Command + Shift + D
オブジェクトを左のタイトルセーフマージンに配置	Ctrl + Shift + F	Command + Shift + F
オブジェクトを上のタイトルセーフマージンに配置	Ctrl + Shift + O	Command + Shift + O
長方形ツール	R	R
回転ツール	O	O
選択ツール	V	V
横書き文字ツール	T	T
縦書き文字ツール	C	C
三角形ツール	W	W

トリミングパネルのキーボードショートカット

目的	Windows	Mac OS
両方のクリップにフォーカス	Alt + 1	Option + 1
後続クリップ側にフォーカス	Alt + 3	Option + 3
先行クリップ側にフォーカス	Alt + 2	Option + 2
オフセットでマイナストリミング	Alt + Shift + 左矢印	Option + Shift + 左矢印
1 フレームマイナストリミング	Alt + 左矢印	Option + 左矢印
オフセットでプラストリミング	Alt + Shift + 右矢印	Option + Shift + 右矢印
1 フレームプラストリミング	Alt + 右矢印	Option + 右矢印

エフェクトコントロールパネルのキーボードショートカット

目的	Windows	Mac OS
選択したクリップの先頭へ移動（エフェクトコントロールパネルがアクティブになっているとき）	Home	Home
選択したクリップの末尾へ移動（エフェクトコントロールパネルがアクティブになっているとき）	End	End